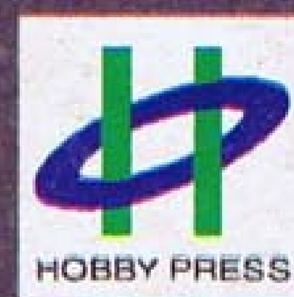
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº23 - 350 PTAS

Nintendo Acción



PREVIEW

THE LION KING
La fiera de Disney ruge en Super Nintendo



¡Así se hacen los fatalities!

MORTAL KOMBAT II DA LA CARA



Todo sobre STUNT RACE FX

Trucos: Mowgli te enseña los secretos de El Libro de la Selva

SU





Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Colaboradores: E. Lozano, D. García,
Javier Castellote, Carlos de Frutos,
E. Barral, S. Herranz, Javier Castellote,
A. Fernández (mapas y dibujos)

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km. 11,200. 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Nintendo Acción **23**
Octubre 1994
350 pts.



La portada: Mortal Kombat II

La portada de este mes hace justicia al éxito de ventas que está teniendo Mortal Kombat II en todo el mundo. Las últimas cifras que nos ha pasado Acclaim hablan de 50 millones de dólares durante la primera semana de ventas, mucho más dinero que lo recaudado por películas de la talla de Forrest Gump, Lion King o The Mask. El dato no deja de sorprendernos. Y aunque parece abultado (son casi 7.000 millones de pesetas), lo cierto es que el juego se nos antoja capaz de eso y mucho más. Por lo pronto nosotros le hemos dedicado algo más que una portada: todo un completo dossier para la gente que necesite ayuda. Que debe ser mucha...

Así es este número de Nintendo Acción

Preview



28 Shaquille O´Neal se estrena en Super Nintendo con un arcade de lucha realizado por los chicos de Delphine Software. Su presencia y la de Lion King, Street Racer o el compañero Michael Jordan garantiza una campaña de navidades absolutamente esperanzadora. Otros adjetivos podrían ser épica, atómica, única o ganadora. O total.

Dossier

42 No sólo mostramos los fatalities, golpes especiales y fotos únicas de Mortal Kombat II, sino que además os decimos cómo tenéis hacerlos, cómo conseguirlos. Tan sencillo y tan oportuno. Este dossier se va a convertir en una guía imprescindible para los jugadores más incipientes. Para los que quieran saber más sobre este bombazo.



Super Stars

48 Stunt Race FX nos ha dado todo tipo de libertades para comentarlo. Nos ha dicho cuánto corría, con qué coches jugaba, algunos trucos, perspectivas y algunas cosillas más de las que os enteraréis en estas páginas. Si os quedan fuerzas tras el crack, echad un ojo a Dragon, Slam Masters, Los Pitufosy Aladdin. Son lo más destacado de un mes que acaba de empezar.



¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)...
¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?





¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.** Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso! Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?

El Correo de

BIG N



Salgo de nuevo a la palestra para responder a las quejas/dudas de los miles de chavales que me escriben. Aún con agallas en el cuerpo e indolente hacia el ataque de algunos seres, Big N vuelve a explotar sus conocimientos en la sección más movida de la revista. Ya sabéis quién soy, ¿verdad?

Lo + fuerte del mes

No me dejan jugar con mi consola

Se equivocan porque no están bien instruidos, no saben que no sólo no son malos, sino que incluso (corrigeme si me equivoco) son positivos. Lo peor de todo, y ahi está la clave, es que este asunto va más allá de mi pequeño problema. Mis amigos, muchas consultas y unos a veces nefastos medios de comunicación asi lo confirman. Detesto que en la prensa, la televisión o la radio se hable mal y se hagan muchas críticas sin fundamento (eso si, no todas). Detesto que esta "mala educación" la tengamos que aguantar posteriormente los usuarios. Y detesto que todo esto sea una realidad y que se considere un auténtico problema (y no exagero) la utilización de algo que hace feliz a muchas personas y que, repito, no le hace ningún daño a nadie (más bien al contrario).

Antes de continuar quiero siempre apoyar a aquellas personas adultas que saben lo que hacen, que juegan con videojuegos, que han comprendido sus ventajas y que piensan con la cabeza (aunque, desgraciadamente, son los menos).

Desde esta tu sección me gustaría que los usuarios de Nintendo (como yo) me apoyen, que digan ¡ya basta! y así nos dejen de una vez tranquilos. En especial a los usuarios adultos que antes he mencionado y a aquellas personas que se han dado cuanta de que estamos a las puertas del siglo XXI y saben de las ventajas de la alta tecnología.

¿Qué hay, Big N? Te escribo esta carta para hablarte de un tema de interés general. Verás, resulta que en mi casa los adultos (o sea, padres) no ven con buenos ojos que juegue con mi Super Nintendo. A ellos no les gustan los videojuegos y no pueden evitar malas críticas cuando me ven disfrutar unos minutos con ellos. Piensan que es malo (???????) jugar. He de aclararte que es muy raro el día que juego más de una hora con mi máquina. Y además no suelo jugar con programas violentos o agresivos (...).
Se equivocan porque no están bien instruidos, no saben que no sólo no son malos sino que además son positivos. Lo peor de todo es que esto va más allá de mi pequeño problema familiar (...) Detesto que en la prensa, radio o televisión se hable mal y se hagan críticas sin fundamento. Detesto que esta mala educación la tengamos que aguantar los usuarios, y detesto que esto sea una realidad y se considere un problema algo que hace feliz a la gente.
Desde esta sección me gustaría que los usuarios de Nintendo me apoyaran, que digan ¡ya basta! y a ver si nos dejan tranquilos de una vez. Por último dime Big N, ¿por qué esas críticas absurdas y esos ataques sin sentido a la alta tecnología?, ¿por qué no se utiliza de una vez por todas la inteligencia?, ¿y por qué no nos respetan?

Abel Martos. 16 años. Granada.

Big N.- Dos psicólogos británicos elaboraron un estudio sobre videojuegos hace pocas fechas en el que llegaban a unas conclusiones absolutamente tremebundas. **El Mundo** se encargó de publicar un artículo sobre este tema, extrayendo los pasajes más traumáticos de la investigación. Y, todo hay que decirlo, manipularon, exageraron y tendieron al parcialismo de la manera más atroz. Que la consola sea el juguete preferido por el 78 % de los niños españoles es un dato alentador. Que todos hagan novillos, saquen malas notas y sean propensos a la epilepsia no sólo es información sesgada, sino que además se me antoja ramplona, inconsistente y fuera de onda. Tanto, como publicar en grandes titulares que los videojuegos crean la misma adicción que el alcohol y las drogas. ¿Os imagináis a vuestro padre leyendo esto y llevándose las manos a la cabeza? A ver si somos un poco conscientes con lo que tenemos entre manos y utlizamos la cabeza para algo más que para llevar sombrero. Ni es bueno jugar muchas horas seguidas, ni hay que dejar a los amigos por la consola, ni puede uno zamparse seis platos de fabada, ni ver la televisión todo el día, ni montar en moto sin casco. Hay que ver la consola como un juguete educativo, como algo interactivo que provoca emociones, sensaciones y que, ante todo, se puede compartir. Y eso es lo más importante.

Este mes me apoyan todos

Hola Big N. Me encanta como contestas a todas las cartas y me gustaría que publicaras cualquier parte de la mía. También quería decirles a todos los que escriben a la revista quejándose de los precios de los juegos, de su traducción o de su tardanza en llegar a España que Big N no es un dios, o un mandamás de una compañía de videojuegos que pueda cambiar las cosas a voluntad. Lo que si se puede hacer es preguntar por qué son tan caros. Pero no se puede culpar de ello a Big N. ¡Ah! Y me gustaría decirle a Antonio de la Puente, de Sevilla, que aquí el único que se columpia es él.

José Manuel López. 14 años. Elche.

Big N.- Gracias por tu apoyo y tranquilo hombre, que esto está controlado. Ya sé que la gente me toma como si fuera el mismo director de Nintendo Japón, o el Ministro de Economía, o el de Industria, o el que hace las traducciones, o el que pone el dinero para importar cartuchos. Bueno, si así se consolan... A lo mejor en una de éstas les saco del error y les hago comprender quién es Big N, a qué me dedico y dónde, de verdad, pueden encontrarme. En todo caso estoy a todo y para todos. Como la sección. Así que no me importa que sigáis echándome la charla por el precio de los cartuchos, las músicas machaconas o el color de la Game Boy.

CID FCA!

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

PALOMA
GOMEZ
Nunca ha besado
a un chico.
Pero ha tenido
sensaciones
increíbles.

MARTA
GUTIERREZ
No se presentó
al examen
de Selectividad.
Pero sabe
lo que es bueno.

ALICIA
LOPEZ
Nunca ha sido invitada
a una fiesta.
Pero se lo ha pasado
como si hubiera ido.

AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo.
Empieza cuanto antes con
Super Metroid, porque sus
24 Megas le convierten en
el juego más largo editado
hasta el momento para
Super Nintendo. Aunque si
lo prefieres, tienes una
versión para tu portátil:
Metroid II.
Estás tardando mucho,
deja de leer este anuncio
y ponte manos a la obra.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

El Correo de
BIG N

Megas por el morro

Hello Big N. Mi historia se remonta a Julio del pasado año, cuando aparecieron las primeras noticias de SF II Turbo que alentaron a los Nintendianos, ya que se hablaba de que la versión Nintendo iba a tener 20 megas y la de Sega tan sólo 16. Pasa el tiempo y resulta que Sega reprograma el cartucho y lo eleva hasta los 20 megas. Eso nos sentó como un tiro a los chicos N, ya que tuvimos que aguantar las idioteces del bando contrario. (...)

Nos vamos al mes pasado, cuando se empieza a tener noticias del SSF II y si, las pesadillas se cumplen. Sega anuncia que su Super tendrá 40 megas, para sólo 32 de la versión SN.

Pero esto no ocurre sólo con la saga Street Fighter, también sucede con otros muchos juegos. Como los de Electronic Arts, compañía que tiene la manía de reducir el número de megas en las versiones Nintendo (caso de FIFA Soccer). Pero lo peor es que esto está ocurriendo en la propia Nintendo. ¿Cómo se puede permitir que Vortex tenga sólo 4 megas y Stunt Race FX sólo 8, por los 16 de Virtua Racing.

El nintendiano enmascarado. 15 años. Huesca.



Super Street Fighter II versión Megadrive



Super Street Fighter II versión Super Nintendo

Big N.- Siento cortarte, amigo. Pero me parece que esta vez se ha salvado más del 40% de tu genialidad. Veo in-extremis que tu obsesión por los megas te acompleja, maltrata y hunde en la miseria. Pero no porque los juegos de Nintendo lleven poca memoria, sino porque los de Sega tienen más. ¡Cuán inocentes somos! ¿Pero es que aún no te has dado cuenta de que el número de megas no es proporcional a la calidad del cartucho? En tiempos como los que corren que Street Racer inunde de jugabilidad en sólo 8 megas, o que Vortex acumule FX en una placa de 4 es todo un éxito. ¿Que por qué? Mira, primero porque los megas se desperdician de una forma increíble, segundo porque los programadores aguzan más el ingenio a la hora de saborear los megas, y tercero porque resulta indiscutiblemente más barato. Pero no te confundas, que Mortal Kombat II tenga 24 megas es algo tan llamativo como el hecho de que se hubieran caído hasta cinco luchadores si sólo se hubiera apostado por una media normal de 16.

La super carta

Ante la nueva generación

¡Hola Big N!

Ante la gran preocupación que mucha gente tiene a lo que le ocurrirá a la Super en cuanto salga la Ultra, voy a dar mi opinión al respecto.

Creo que el paso de los 8 bits a los 16 fue muy grande. Los juegos que había antes de que apareciera la Super no captaban la atención de mucha gente. Pero cuando salió la 16 bits se empezó a hablar más del término consola. La NES lleva mucho tiempo en el mercado pero todavía no está muerta (...)

Ahora le toca el turno a otra dimensión, la 64 bits, y también será un paso muy grande. Pero creo que en ningún momento la Super va a estar abandonada, todavía tiene mucho que decir esta gran consola (Donkey Kong Country, Uniracers lo demuestran y seguro que no serán los últimos). Cuando aparezca la Ultra lo que ocurrirá es que Nintendo se consolidará, más todavía, como número 1 indiscutible. Mientras que otras compañías se verán inundadas por la tecnología Nintendo. Y es que la alianza con Silicon Graphics, Alias (sin olvidarnos de Rare, Williams, DMA, ...) hará que la Ultra sea la máquina más deseada. Como dijo un gran sabio, la unión hace la fuerza.

José Antonio Torrado. 18 años. Barcelona.

Big N.- No hay mucho más que decir. Tan sólo que parece que yo mismo he escrito la carta y que (esto no lo habéis leido), la sección 30 ideas Nintendo reaparecerá con fuerza en otra parte de la revista. Gracias, José, por tu reconciliación con el sector de los desesperados, me da en la nariz que se lo andaban mereciendo.



¿qué hay detrás de DKC?

Nintendo Acción ofrece reveladores datos sobre la última creación de Nintendo, Donkey Kong Country



La historia de Donkey Kong Country comienza **hace tres años y medio, en tierras inglesas.** Justo donde Nintendo había puesto el ojo para su posterior caza de talentos. El Ultra y esas cosas. En ese tiempo, los chicos de **Rare** estaban trabajando en el desarrollo de un nuevo punto de vista sobre videojuegos. Los **hermanos Stamper** y su equipo se peleaban con **nuevas técnicas de programación 3-D,** porque habían descubierto que los sistemas de digitalización sobre 16 bits estaban en punto muerto.

• Nintendo alucinó con los esquemas de Rare. La compañía inglesa buscaba realismo en 3-D y Nintendo talentos. Así que pronto se pusieron de acuerdo. Éste es el resultado.

El resultado de su investigación y esfuerzos les llevó finalmente a probar nuevas técnicas de modelado tridimensional **sobre PC´s y Macintosh.** Pero pronto descubrieron que su verdadero objetivo estaba **en las máquinas de Silicon Graphics,** las únicas capaces de ofrecer el realismo suficiente en imágenes tridimensionales.

El problema que tenían las "antiguas" técnicas de digitalización era sobre todo la limitación de movimientos. Una secuencia digitalizada de un actor dando una patada **está "sujeta" a una serie de frames** (como ocurre en Mortal Kombat, sin ir más lejos). Una vez que se han utilizado las escenas pertinentes, uno ya no tiene oportunidad de perfilar nada. Lo que Rare quería era precisamente eso.

Con la misma sensación de realismo, los chicos ex-Ultimate buscaban retoques, cambios de última hora, movimientos imposibles. Y eso **sólo se podía hacer en un Silicon y con el software de Alias.** Precisamente utilizando el **Power Animator** (ya os hablamos de él en la revista anterior), Rare podía crear cualquier nuevo

carácter y tener un control absoluto de él. Era bien sencillo. Todos los personajes de Donkey Kong **cuentan con su esqueleto correspondiente en el entorno del ordenador** (seguro que habréis visto un montón de imágenes de ésas). O sea que para hacer cualquier cambio sólo hay que **rotar la figura moviendo un cursor por la pantalla.**

Más allá de la técnica

Pero la creación de **Donkey Kong Country** necesitaba algo más que técnica. Hubo más bien una espléndida combinación de suerte, perseverancia y esfuerzos creativos. Veréis, durante el verano de 1993, **Tony Harman,** una especie de caza-programas y líder del departamento de desarrollo de Nintendo, estuvo visitando las oficinas de Rare durante un viaje a lo ancho del globo en busca de desconocidas genialidades. Lo que vio fue un simple proyecto, un boxeador en movimiento sobre 10 frames de animación. Pero le bastó para darse cuenta de que **los Stamper estaban a punto de revolucionar la industria del videojuego,** cuando Rare se propuso convertir esos frames a Super Nintendo. Sin embargo, necesitaban ayuda...



Ejemplo de renderización en PowerAnimator. ***Diddy Kong fue modelado*** *a partir de un esqueleto en entorno Silicon . Luego fue muy sencillo dotarle de vida propia.*

Cuando Tony regresó a los Estados Unidos, abogó en Nintendo por el trabajo de Rare. Contando con la **ayuda de Miyamoto y Takeda,** obtuvo los permisos para **aplicar esas nuevas técnicas de trabajo a un juego de Nintendo.** Entre todos decidieron que lo mejor sería viajar al pasado recuperando un carácter de la talla de Donkey Kong. Y además, dado que este juego nunca ofreció decorados personales, podrían **dar libertad a Rare para crear un nuevo mundo DK.**

Éste fue el origen de Donkey Kong Country. Pero si queréis saber más acerca de este revolucionario juego, sólo tendréis que esperar al mes que viene.

NO ES CD ROM

Carlos Sainz, Stunt Race FX, Super Game Boy...

LLEGAN LOS NUEVOS PACKS DE NINTENDO



Pronto podréis disfrutar de **los productos estrella de Nintendo en un mismo pack,** al mismo tiempo y sin que los bolsillos tengan que resentirse. La multinacional japonesa está a punto de poner a la venta **dos nuevas configuraciones** que a buen seguro serán las estrellas de esta Navidad.

El primer pack llevará el nombre de **Carlos Sainz** bien grande(ya sabéis la relación que existe entre el piloto y Nintendo), e incluirá **la Super 16 bits y el genial Stunt Race FX,** a un precio que estará **entre las 25.000 y las 22.990 pts** según el lugar en que lo compréis. Alucinante, ¿verdad?

Y el segundo paquete no será menos atractivo. Se llamará **Super Color Pack,** y además de la **Super Nintendo** os meterá por los ojos el fantástico **Super Game Boy** (el periférico que da colores a los juegos de portátil) y el no menos genuino **Super Mario All Stars**. El precio de referencia al que podréis encontrar esta pasada estará **entre las 26.990 y las 28.990 pts,** también según el lugar donde lo adquiráis.

Arcadia pretende ponerlo a la venta durante el mes de noviembre

Earth Worm Jim, el mejor "plataformas" de los 90





"EWJ" es la historia de un gusano que de la noche a la mañana se ve embutido en un traje de asombrosos poderes, con centenares de ítems que llevarse al cuerpecillo. **Diseñado por Douglas TenNapel,** el personaje en cuestión se verá acechado por innumerables seres que pretenderán "sisarle" los atómicos poderes del disfraz. Él, simplemente, tendrá que mantenerlo a salvo.

Tal será el argumento de la última pasada que se ha marcado **Dave Perry,** el autor de Aladdin, Jungle Book y Cool Spot. Sumergido ahora en el grupo de programación **Shiny Entertainment,** este genial individuo ha planteado un arcade de plataformas multinivel en el que por encima de todo imperará el humor. Será **una placa de 24 megas** la que soporte el bicho (imaginaos la cantidad de niveles, gráficos increíbles y melodías de lujo, además de alguna digitalización), y una técnica especial de programación llamada **Animotion,** la encargada de convertirle en el personaje mejor animado de la historia del software. Para que os hagáis una ligera idea, EWJ contará con **3.000 frames de animación,** aunque se digitalizaron más de 12.000 para su puesta de largo.





El juego está ahora en poder de **Virgin,** así que rápidamente nos dirigimos a **Arcadia** para ver qué planes tenían con él. Según palabras de su Product Manager, Beatriz Doval, se pretende que EWJ esté **a la venta en el mes de noviembre,** más o menos al mismo tiempo que el aclamado Rey León. Si todo sale bien, no falta demasiado para que gocéis con la calidad de este soberbio cartucho.





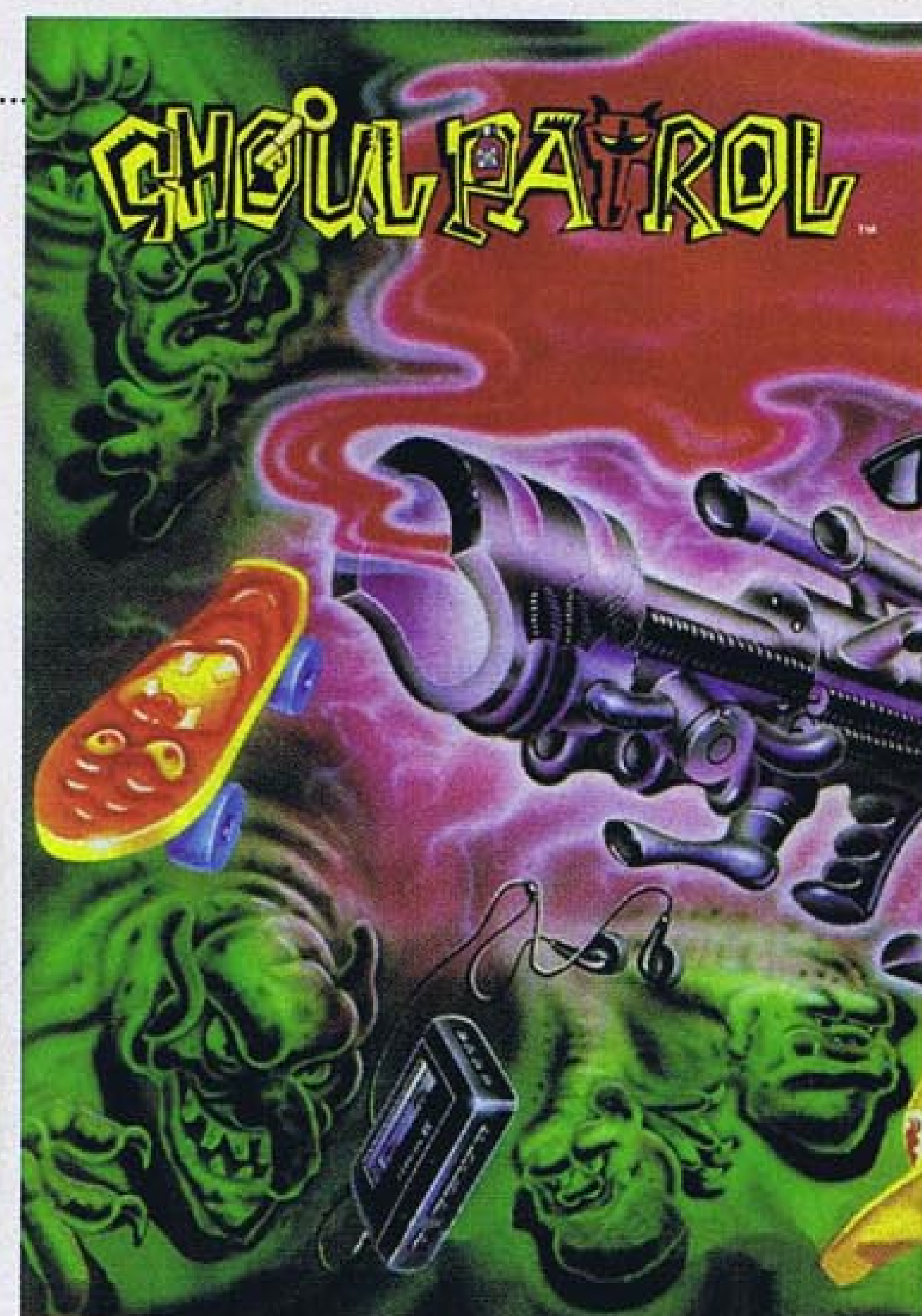


Ghoul Patrol, entre "Zombies" y "Poltergeist"

Locura demoníaca para lo último de Lucas Arts







Fotocopiadoras que se mueven a su aire por la biblioteca, trituradoras de papel que intentan hacer lo propio contigo, libros que deambulan de un lado a otro... en la última experiencia de **Lucas Arts y JVC en Super Nintendo** puede suceder cualquier cosa. **Ghoul Patrol,** que será el nombre de la criatura, os propondrá un viaje al pasado, al futuro y al presente para rescatar a ancianos bibliotecarios poseídos por el mal.



Sobre **8 megas** y bajo el estilo que todos pudisteis presenciar en el Zombies de Konami, La Patrulla Fantasma invitará a **uno o dos jugadores** de razonable tamaño y extrañas vestimentas (Zeke y Julie) a que alucinen con decorados medievales o chinos, a que aprendan a usar pociones de lo más elemental, o a que sean capaces de **devolver monstruos al lugar del que jamás debieron salir.** Y todo con una música y unos FX absolutamente alucinantes.

El juego está en este momento en poder de la distribuidora **Arcadia,** pero aún no hemos podido confirmar la fecha en que saldrá a la venta. Es posible que durante el mes de noviembre, pero quizá se retrase un pelín para afrontar la campaña de Navidad.

NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS



Se echaba de menos un pinball para la Super

SUPER PINBALL, LA NUEVA SORPRESA DE NINTENDO

A la sombra de los nuevos packs, su Super SF II e incluso Donkey Kong Country, Nintendo tiene previsto lanzar **en navidades** un pinball de altura para la Súper 16 bits, cuyo nombre será **Super Pinball, Behind the Mask.** Producido por la compañía americana **Technos,** el cartucho nos invitará a disfrutar con los flippers de tres mesas bastantes terroríficas llamadas **Joker, Wizard y Blackbeard & Ironman.** Lo más impresionante del juego: el scroll de la bola, su definición gráfica y las aparentes melodías con que os deleitará. Más información en los próximos números.





Aunque se confirma que llegará en inglés...

Diciembre será el mes del Mana















Por si pensabais que nunca llegaría, ya podéis ir abriendo bien los ojos. Y por si creísteis que no íbamos en serio, a ver si esta noticia os hace cambiar de cara. A lo largo del **mes de diciembre**, Nintendo España pondrá en la calle la **versión Pal de Secret Of Mana,** uno de los cartuchos de aventuras más interesantes de los últimos tiempos, que servirá para presentar en sociedad a los chicos de **Square Soft.**

Ya lo veis, el tiempo siempre acaba por darnos la razón. Tras unos cuantos dimes y diretes, aplazamientos y retrasos, Secret of Mana, su alucinante historia, misterios, modos de juego y eterna duración, se verá las caras con miles de jugones dispuestos a todo con tal de llevar una copia a su máquina. En su debe, tan solo un pequeño cambio de planes: **la versión que llegará a España estará en inglés.** Desgraciadamente, no se ha podido alcanzar el acuerdo definitivo con Square. Pero esto es lo de menos, ya que un manual de más de 60 páginas, en español y bastante ilustrativo, os ayudará en vuestro viaje a través de la tierra del Mana.



Secret of Mana es una aventura al genuino estilo Zelda, en la que se combina de forma magistral **el mejor ROL, los toques de arcade a espada y brujería, la perfección técnica** (sobre todo en los gráficos y en la variedad de los infinitos decorados) y el condimento de haber sido programado por los autores de la saga **Final Fantasy**. Su argumento se centra en un joven guerrero, que se podrá manejar a vista de pájaro (junto a otros dos compañeros simultáneos más), cuya misión le lleva a la **búsqueda de las semillas del antiguo árbol del Mana.**

Como único personaje capacitado para la misión, nuestro chaval deberá localizar los **8 palacios del mundo del Mana,** intentando hacer frente a las fuerzas malignas y a su incombustible moral. Ell poder la vida estará en juego, así que no os quedará más remedio que ayudar al héroe de turno.... a no perderse más de la cuenta. Y si de paso sirve para mejorar vuestro inglés, pues bienvenido sea.



Es más que oficial y lo tiene Nintendo España

La revancha de Capcom empieza en Navidades

La versión Super Nintendo del clásico de Capcom desembarcará en estos lares **a principios del mes de diciembre.** Ésa es la noticia y así os la contamos. Y como quizás estéis algo "mosqueados" con el aparente retraso y por aquello de que nos repetimos más de la cuenta, vamos a ver si la información os refresca la memoria y nos saca del apuro.







Super Street Fighter II será el juego de lucha más grande concebido por **Capcom** y gran parte de los licenciatarios Nintendo. Las razones: **32 megas** del ala, una nueva forma de plantear colores, sonidos y movimientos, golpes renovados y más potentes, 4 nuevos personajes de armas tomar, y espectaculares opciones como el súper combate, VS Battle, competir en grupo, luchar contra el crono o torneo completo.

Nintendo Acción ha podido saber que SSF II saldrá a la venta al **interesante precio de 12.990,** lo que supone una grata noticia para los amantes del mejor soft, y mala para quienes lo compraron antes de tiempo.



TAMPOCO SON 64 BITS

Ten paciencia. La solución en el próximo número.

EL JUEGO Sailor Moon

Empieza la moda Sailor Moon. Ya lo vimos el mes pasado en auténtica exclusiva, y ahora ha llegado el momento de enseñar las pantallas. Será en noviembre cuando las chicas guerreras asalten las Super. De momento podréis enteraros de cómo será el juego que lanzará aún más el manga en este país.

• Bandai • Beat'em-up • 12 MEGAS • Noviembre •

La ansiedad por disfrutar del manga oficial está a punto de pasar a la historia. El cartucho de **las Guerreras Luna,** o sea **Sailor Moon,** ya ha llegado hasta la redacción de Mangamanía **en versión PAL,** y eso significa que no hay marcha atrás posible. Aunque sí un pequeño retraso, porque no verá la luz en nuestro país **hasta el próximo mes de noviembre.**

Bandai será la encargada de poner a la venta un clásico japonés, **conversión del manga de Naoko Takeuchi** , con el que los buenos aficionados al género disfrutarán de lo lindo. Sobre cinco fases y una placa de **12 megas,** las **cinco guerreras-niña con nombres de planeta** y disfraces de lo más provocativo pondrán a prueba una serie de golpes y movimientos especiales (uno por cabeza) con el fin de rescatar el preciado **cristal de plata**. Los enemigos parecen encontrarse **en el Reino de los Hombres** (¡habrase visto cuánto feminismo!), si bien a la hora de las manifestaciones veréis materializarse a monstruos, demonios y otros individuos (también alguna fémina) de feísimo porte.

Siguiendo el estilo de una serie de TV que se mueve casi a golpe de fotograma, el cartucho de Bandai dejará ver **unos gráficos bastante preciosistas** que no se corresponderán con el tono de las animaciones y movimientos en general. Algo lentos y también limitados, **los golpes de nuestras chicas cambiarán simpleza por eficacia** (no veáis lo poco que duran los enemigos finales). Por eso, teniendo en cuenta los tiempos que corren, este juego se quedará un pelín corto.

Dos serán pues los mayores atractivos del "genuino arte japonés" Sailor Moon. Por un lado, **la magia de la serie tiene encandilados a miles de chavales,** y eso cuenta un montón a la hora de adaptarse. Y por otro, y centrándonos más en el juego, **podréis compartir golpes con otra chica guerrera** (Luna, Venus, Marte, Jupiter y Mercurio), de forma que la acción se vuelva más entretenida aunque, no es el estilo, nunca será frenética.





Provocativas y recatadas. *Ya están aquí las guerreras manga de primera generación. Cinco chicas dulces, simpáticas y muy guapillas que no dudarán en soltar un mamporro al primero que ose tocarlas. Andaos con ojo.*







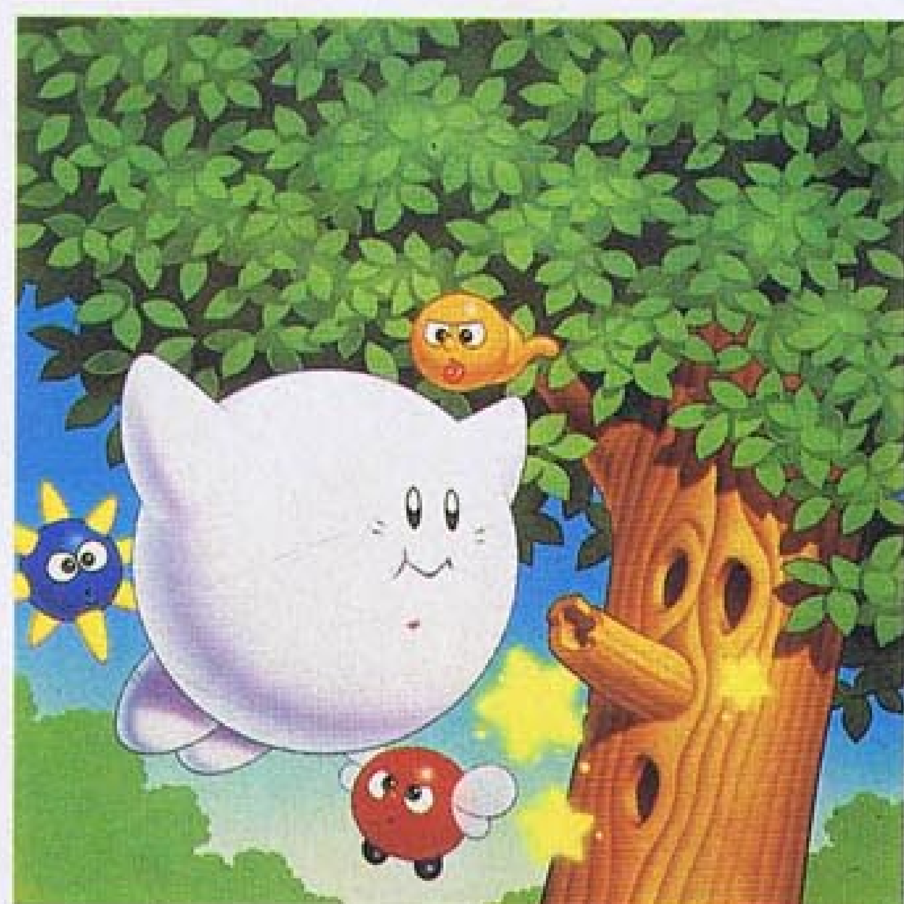


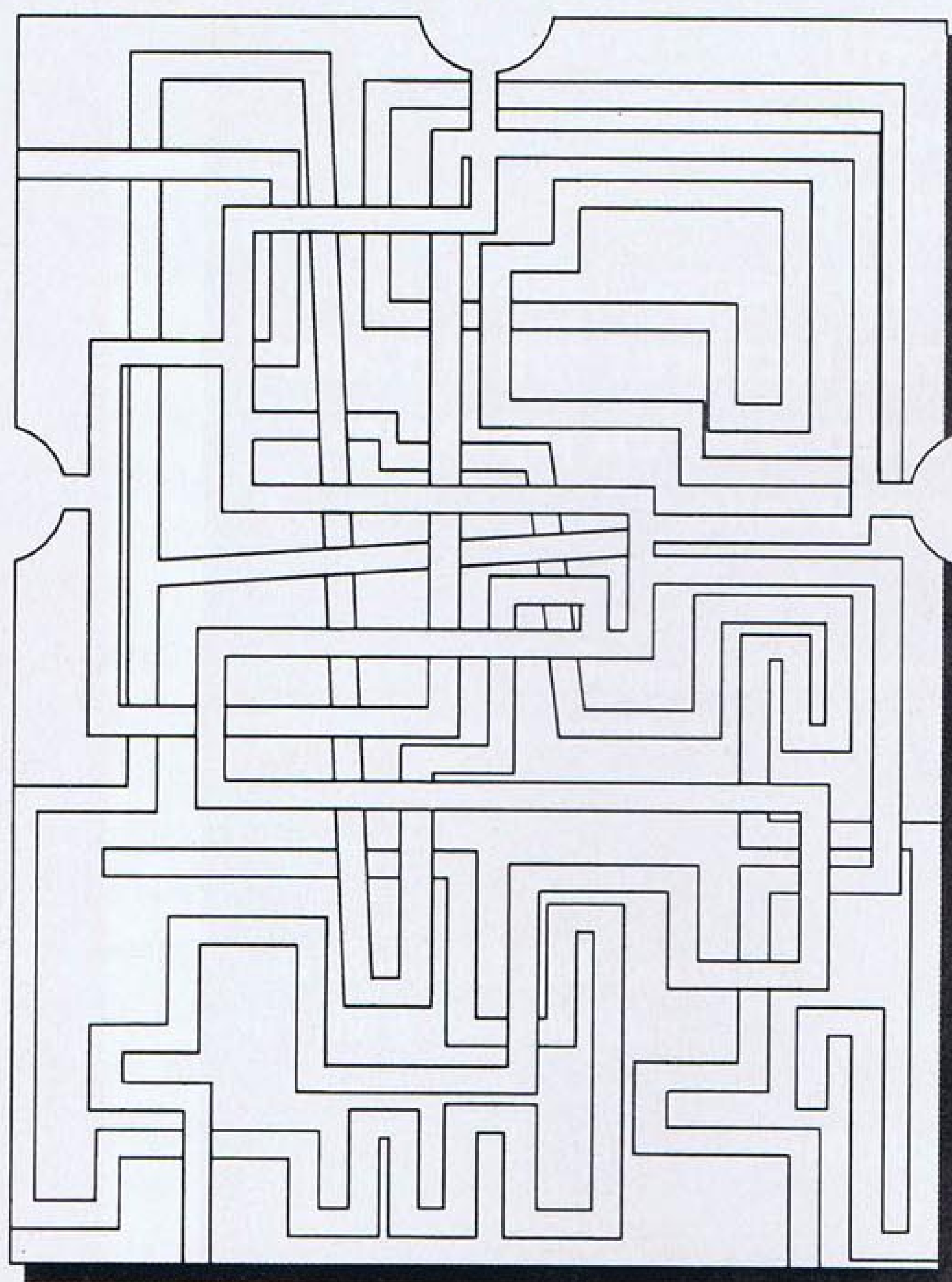


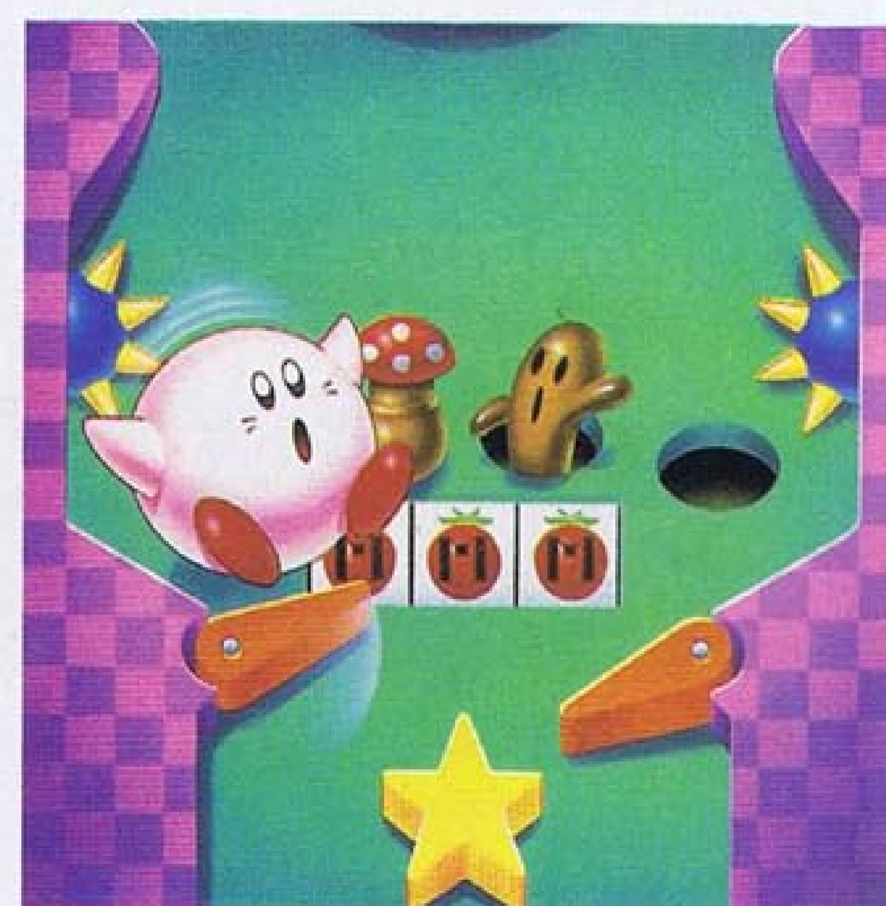


Te lo hemos puesto muy difícil.





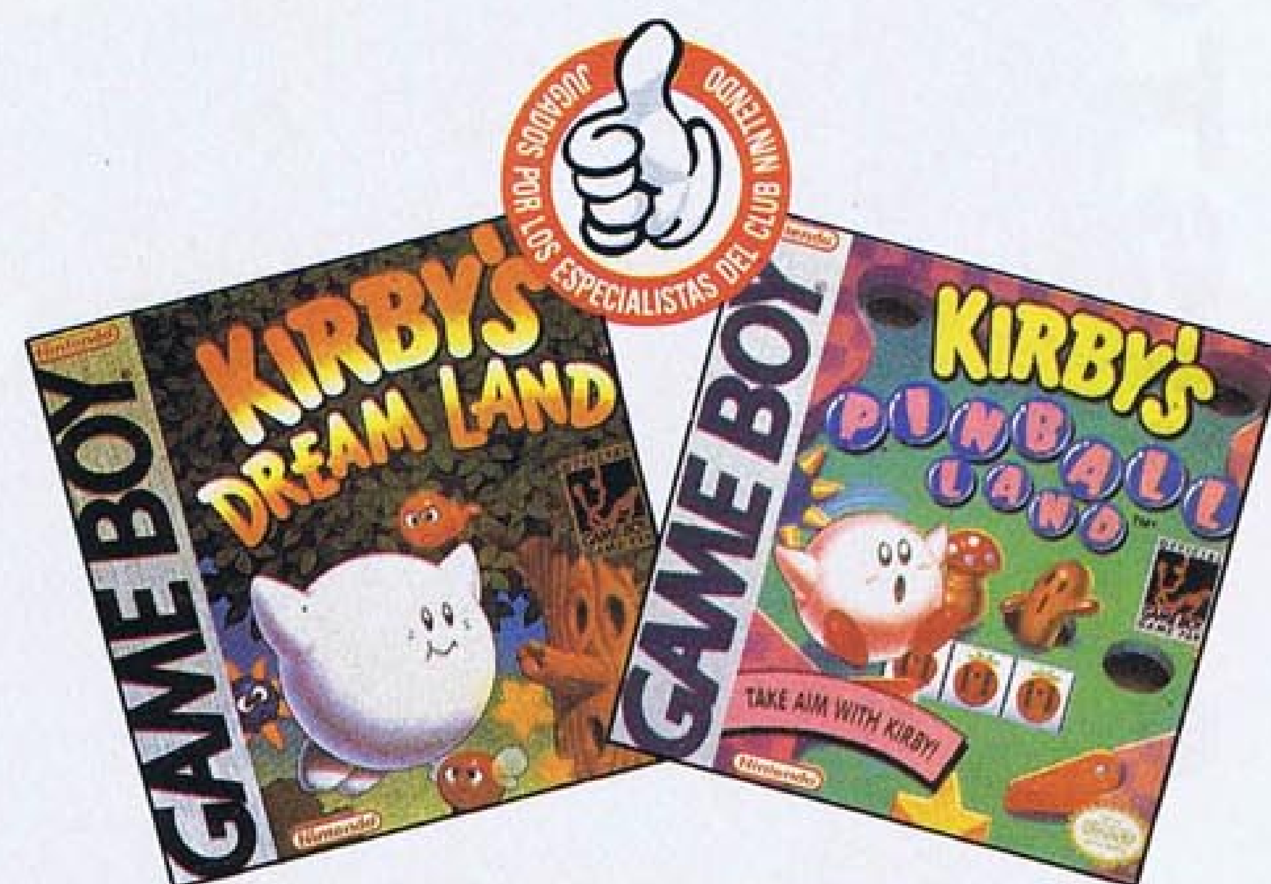




KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.
Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.
Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

UNA PISTA: Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídete por los dos.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.**

Pasado, presente y futuro de Bola de Dragón (1ª parte)

A partir de este mes y gracias a la ayuda de Suso y Jesús (los autores de este reportaje) vamos a conocer por fin los intríngulis de la historia de Goku en el mundo del videojuego. Mangamanía pretende ofreceros sólo un extracto del texto que podréis leer en la revista para fanáticos del Manga, NEKO. Pero suponemos que nuestros lectores sabrán leer entre líneas, sobre todo si es en japonés. Vamos a por ello.

Dragon Ball, Shenron No Nazo (El misterio de Shenron) fue el primer cartucho de la extensa saga Dragon Ball. Vio la luz **en NES, allá por noviembre de 1986, en forma de extraño arcade** a no menos curiosa perspectiva. Los fans de Goku debían conducir al pequeño mono hacia las Dragon Balls, y para la ocasión también aparecían Yamcha, Bulma, Oolong, y Pooal, además del bastón mágico y la nube Kinton.

Hasta **agosto de 1988** no se pudo jugar en Japón con **Dragon Ball, Daimaoh Fukkatsu (el resurgimiento del Gran Satanás)**, también **para Nintendo 8 bits.** Se trataba de **un RPG** con un nuevo sistema de juego que se mantuvo hasta el final en los roles de Dragon Ball. **Conocido por Battle Cards,** proponía cinco tarjetas con las que luchar, defenderse y jugar. El objetivo pasaba por eliminar a Piccolo Daimaoh Senior y a toda su banda.

El tercer Dragon Ball adoptó el sobrenombre de **Gokou Den (La Historia de Goku)** y salió a la venta **en octubre de 1989, sobre NES 8 bits.** Tras vencer a Piccolo, el dios mono debía ahora entrenarse de cara al torneo de artes marciales donde se enfrentaría al sucesor de los demonios. También **en forma de RPG y con el sistema de las Battle Cards,** este juego mejoraba si acaso en calidad gráfica y ofrecía una moderna forma de seguir la acción.

El cuarto Dragon Ball lo dejamos para el mes que viene. Si queréis conocer su historia no tenéis más que plantaros ante el señor quiosquero y reservar vuestro ejemplar número 24. Y saldréis de dudas.



LA HISTORIA

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH
(Editor de la revista NEKO)

• Los viciosos de **Mortal Kombat** están de enhorabuena. **Norma Editorial** está a punto de publicar la versión "comiquera" del polémico juego. La serie se publicó originalmente en Estados Unidos. La editorial encargada de ello fue **Malibú**, conocida principalmente por su edición del cómic de la serie **Deep Space Nine**.

• Pero no es el único cómic basado en un juego que se va a publicar en breve. **Glénat Ediciones** ya tiene lista la versión "historielística" de **Street Fighter II**. El artista encargado de la versión es **Masaomi Kanzaki**, autor, entre otro manga, de Xenon y Ashguine, dos obras publicadas por Planeta De-Agostini.

• Hace un par de secciones os comentaba la posibilidad de que alguna editorial española publicará una **revista de manga** al estilo japonés, es decir, con muchas páginas y varias historietas. Parece que la primera editorial en romper el hielo ha sido **Planeta De-Agostini**. La revista se llamará **Shonen Magazine** y acogerá algunas de las obras más interesantes que se pueden encontrar hoy en día en Japón. Las más interesantes son:

- **3x3 Ojos de Kia Asamiya**, una serie que ya ha visto publicada una parte en España.
- **Compiler**, también de Kia Asamiya, ciencia ficción y cyberpunk con toques de erotismo.
- **Ah! My Goddess de Kosuke Fujishima**, una serie romántica y encantadora.
- **Gun Smith Cats de Kenichi Sonoda**, una de polis por el autor de Bubblegum Crisis.

Y muchas otras series de autores menos conocidos pero de un gran interés para seguir lo último que se cuece en el país del sol naciente.

• Para acabar os chivaré **lo último que ha pasado en Dragon Ball**. Para derrotar al Bu, el malo de turno, Trunx y Son Goten practican una técnica de fusión que Son Gokuh aprendió en el planeta Metamoru. La técnica funciona y los dos se fusionan en un nuevo súper guerrero todopoderoso llamado Trunten o Gotenks.

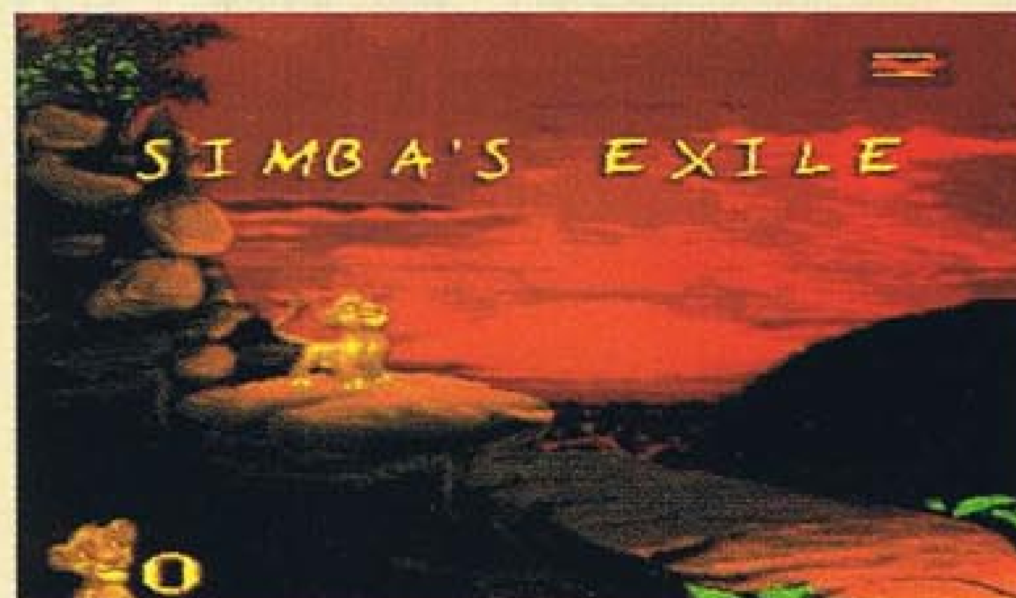
EL REY

• Virgin • Super Nintendo •

El Rey León -la última gran producción de Disney-, vendrá aderezada con los ingredientes que siempre acompañan a todas y cada una de sus creaciones: increíble belleza plástica, un argumento que va directo a la fibra sensible de toda la familia,



***Decorados espectaculares**. Los escenarios del juego serán tan preciosistas como los que aparecerán en la película. Todo un lujo a nivel gráfico.*



***El exilio de un león**. The Lion King seguirá paso a paso el argumento de la película. Esta será la tercera fase, correspondiente al período en que Simba abandona su territorio.*

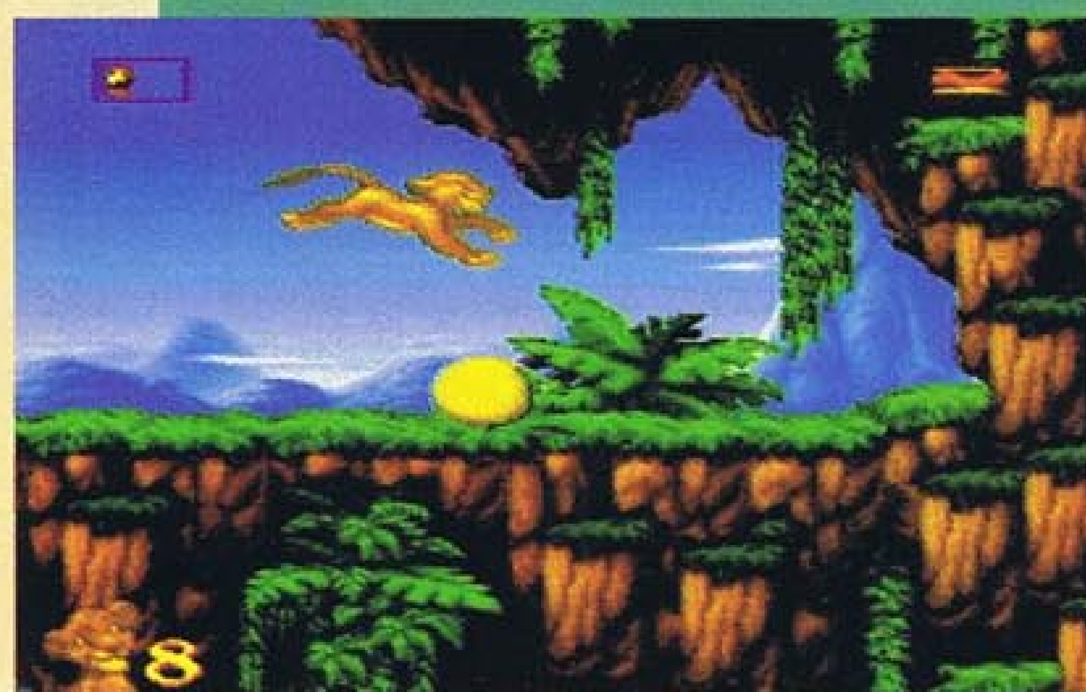


***Un cachorro fiero**. Aunque sea un pequeñín, Simba ya utilizará su rugido y un salto para defenderse. Cuando sea adulto, podréis utilizar también sus garras como arma.*

"Estoy impaciente por ser el Rey"



*«El Rey León» narrará las aventuras de **Simba,** un cachorro de león cuya vida transcurre tranquila junto a su padre, **el Rey Musafa.** Sin embargo, la ambición de su tío **Scar,** que quiere ocupar el trono reservado para nuestro protagonista, se cruzará en su camino para desencadenar toda una aventura. En la película viajaremos desde la infancia de Simba hasta su edad adulta, y ese aspecto quedará también reflejado en el juego: las primeras fases tendrán como protagonista al **Simba cachorro,** mientras que la segunda será testigo de sus andanzas como **león adulto**.*



En esta vida hay pocas verdades que se puedan decir con rotundidad. Después de unos cuantos días dándole vueltas al asunto, a nosotros se nos han ocurrido nada más que cuatro afirmaciones que no tienen vuelta de hoja: que la Tierra es redonda, que siempre llueve hacia abajo, que somos incapaces de freir un huevo sin romper antes la yema y **que cada vez que Disney lanza una película, su éxito está asegurado.**

En estas páginas, y dada la "casualidad" del próximo estreno de El Rey León, vamos a hacer hincapié en la última de estas cuatro verdades absolutas. Del resto ya nos ocuparemos en otra ocasión. Cuando vengan a cuento.

Pues bien. Por si alguno anda un poco despistadillo aún con el tema, diremos que esta nueva súper producción de la fábrica de sueños vendrá acompañada de todo lo que rodea a cada película de la compañía norteamericana: **increíble belleza plástica** en sus imágenes, **calidad técnica** para dar y tomar, **un argumento que cala de lleno** en el corazón de grandes y pequeños y, como colofón, su inevitable **adapta-**

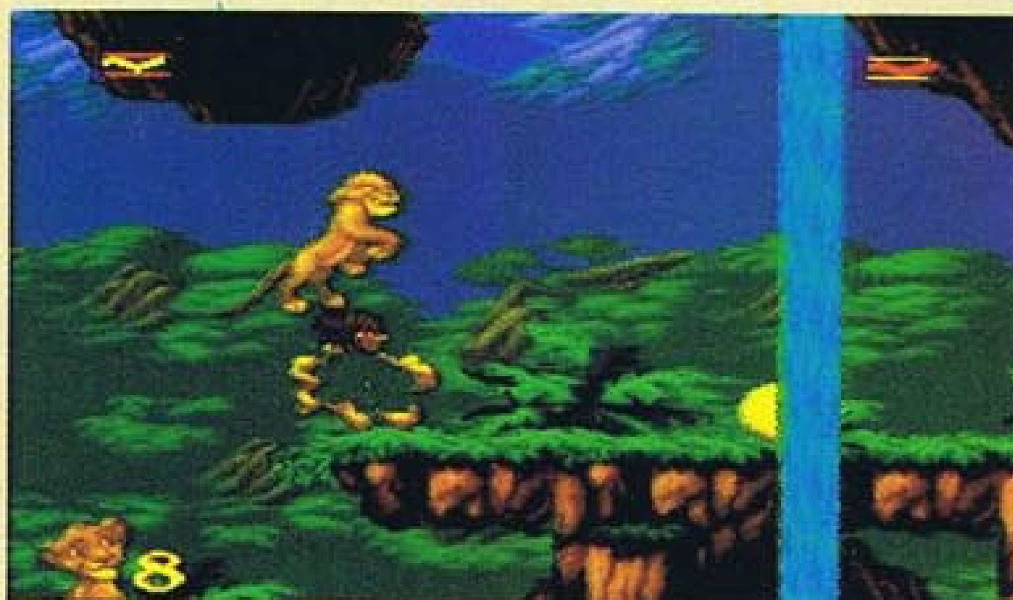


LEON

• Plataformas • 24 Megas • Noviembre •

una banda sonora pegadiza... y, por supuesto, su correspondiente adaptación al campo del videojuego. En esta ocasión la 16 bits será la primera en estrenarse, pero pronto lo harán las versiones para N.E.S. y Game Boy.

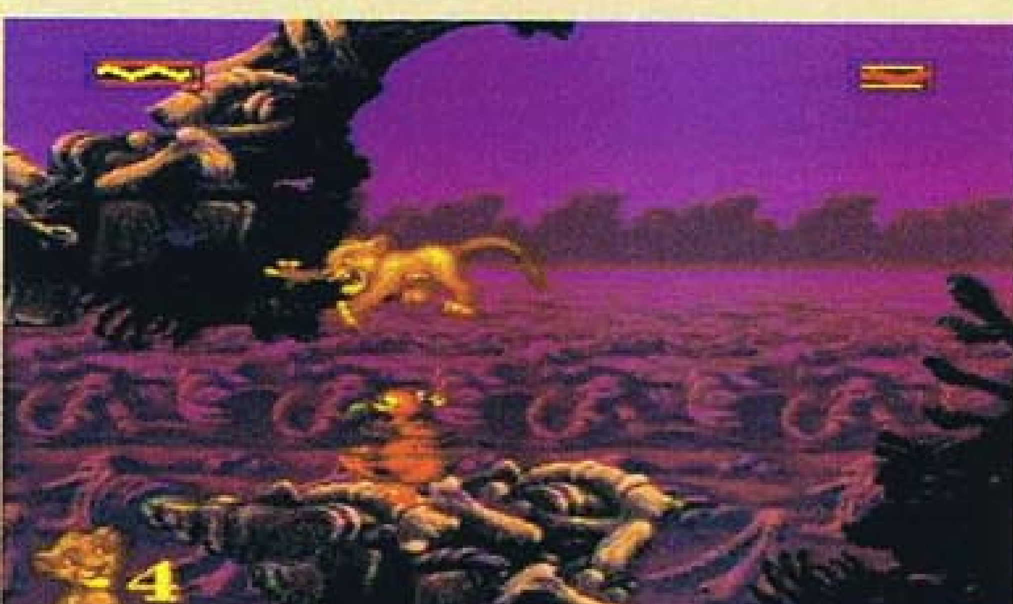




Energía por partida doble. *La barra de arriba a la izquierda corresponderá a la potencia del rugido, mientras que la de la derecha marcará la vitalidad del protagonista.*



Las diez etapas de una aventura. *The Lion King tendrá diez fases en total. Esta imagen corresponde al Cementerio de Elefantes, la tercera de ellas.*



Animaciones "made in Virgin". *Las animaciones de los personajes recordarán a las que ya hemos podido disfrutar en The Jungle Book. Se notará el sello Virgin.*

ción al campo del videojuego.

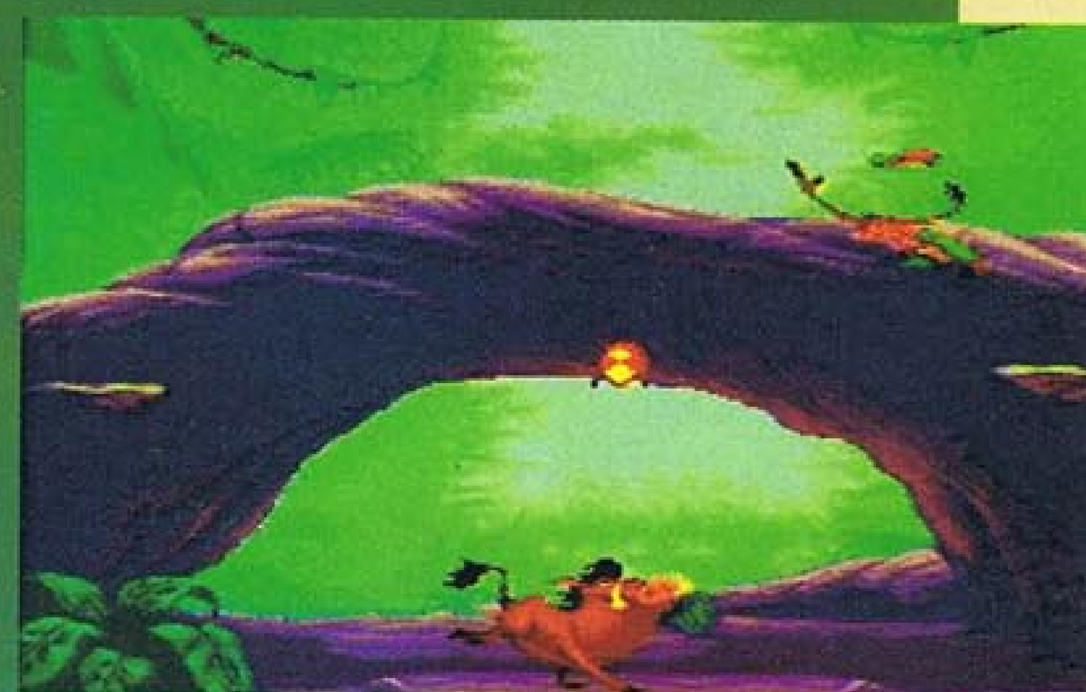
Por el momento, los 16 bits de Nintendo tendrán el honor de ser los primeros anfitriones de un cartucho creado por **Virgin -colaboradora habitual de la casa: recordad El Libro de la Selvan-,** que será totalmente fiel al argumento de la película.

En la aventura, vuestra misión consistirá en guiar a Simba a lo largo de **diez niveles** en los que las plataformas estarán presentes de tal forma que **se convertirán en las auténticas protagonistas durante la mayor parte del juego.**

La acción general del cartucho se dividirá en dos partes, correspondientes a **las dos etapas de la vida del protagonista** que podréis ver en el film: en las seis primeras fases manejaréis a un **Simba cachorro e inexperto,** mientras que la segunda mitad del juego la compartiréis con un Simba **ya crecidito y con más poder para enfrentarse a los peligros del Africa salvaje.**

Tanto en una como en otra etapa, el león **correrá, saltará, rodará por el suelo, atur-**

Simpáticos animales a la sombra del León

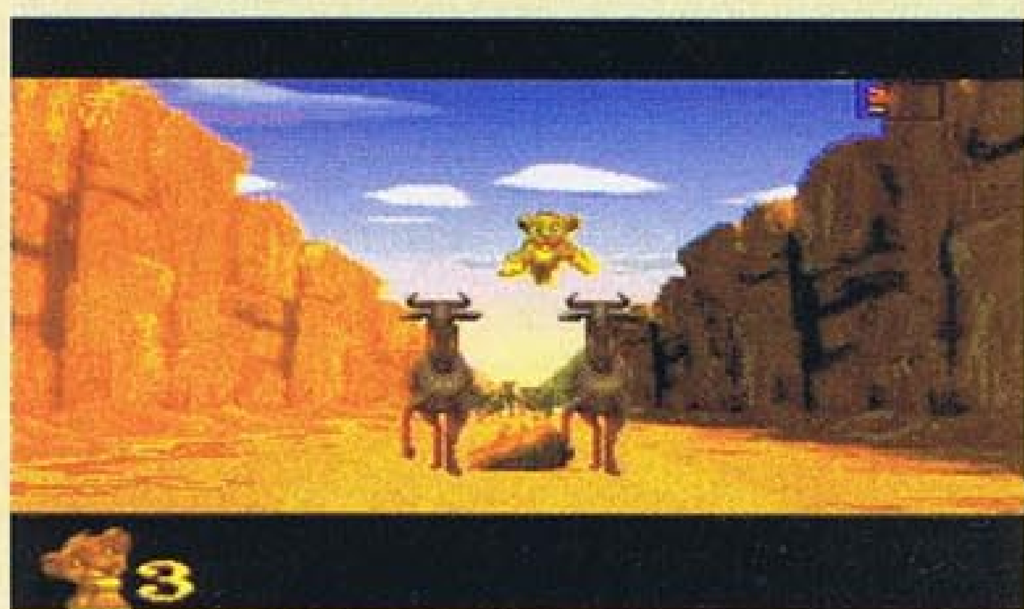


Los personajes secundarios siempre han destacado por su simpatía en las películas Disney: Baloo y Bagheera en El Libro de la Selva, el mono Abu y el Genio en Aladdin, son los últimos ejemplos de lo que os estamos comentando. En «The Lion King» el papel estelar dentro de este apartado se lo llevarán ***Pumbaa,*** *un jabalí de gran corazón, y* ***Timon,*** *un inquieto perro de las praderas. Ambos tendrán también un lugar reservado en el videojuego: uno y otro protagonizarán* ***las fases de bonus,*** *donde deberéis ayudarles a recoger el* ***máximo número de escarabajos posible.***





Fauna peligrosa. *Los animales en apariencia más insignificantes, como puede ser esta araña, representarán un peligro para el pequeño Simba.*



Un lujo de fase. *El nivel de la estampida será de los más espectaculares del juego. La visión frontal y la rapidez del scroll os dejarán totalmenrte boquiabiertos.*



Simba de las plataformas. *Nuestro león Simba tendrá que emplearse a fondo con los saltos de plataforma en plataforma durante la mayoría de las fases.*



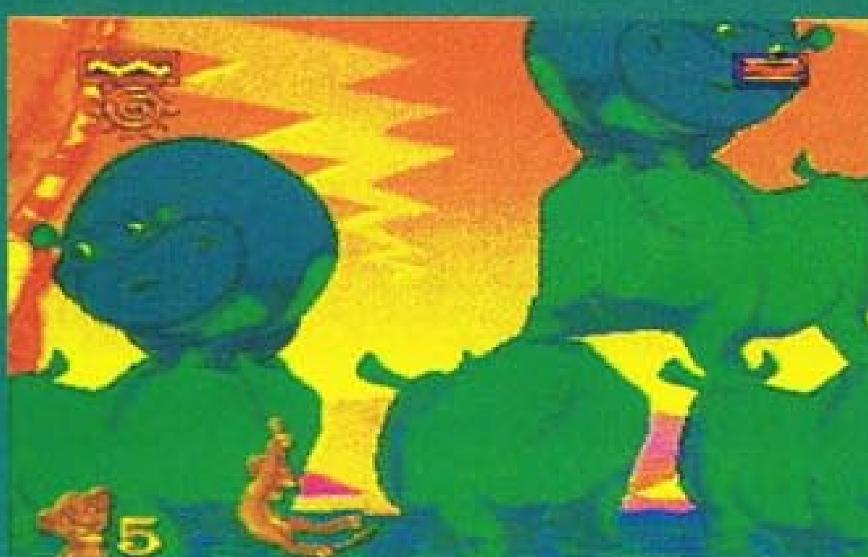
Secuencias de película. *Entre fase y fase podréis contemplar escenas tomadas directamente de la película. La belleza de algunas de ellas hablará por si sóla.*



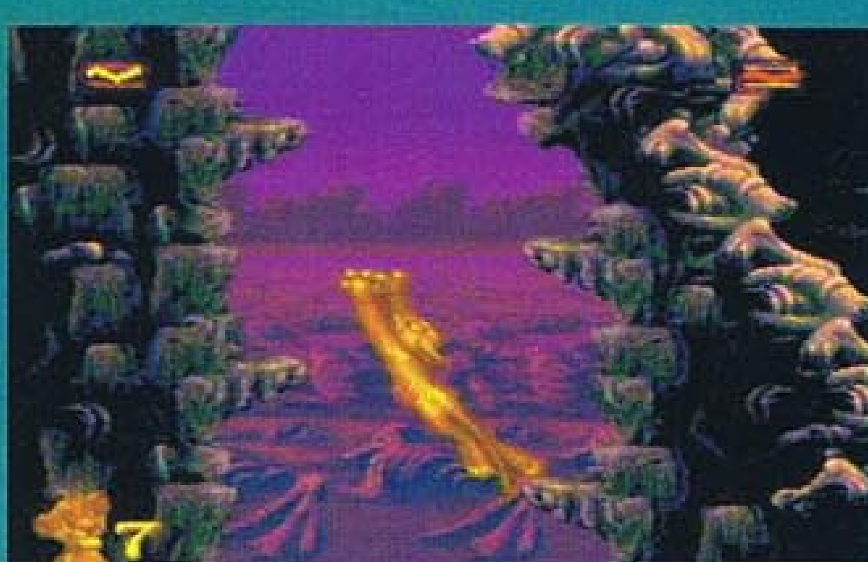
No es fácil crecer sólo

El **Rey León** no será un juego **nada fácil.** Crecer en plena jungla es tarea complicada para un cachorro de león, sobre todo si se encuentra solo, y esa dificultad se verá reflejada en el cartucho. Grandes dosis de **agilidad** y una buena cantidad de **astucia** os harán falta para ayudar a nuestro pequeño protagonista a superar situaciones tan complicadas como éstas...







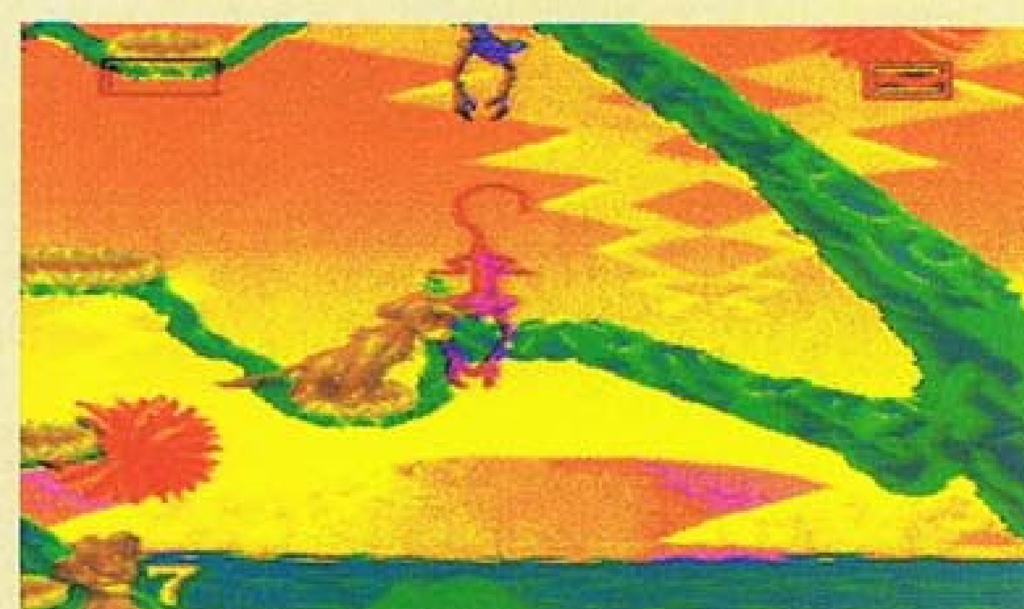




Simba ya es mayor. *En las últimas cuatro fases del juego controlaréis a Simba cuando ya es un león adulto.*



El rugido de un rey. *Una de las armas del león protagonista será su rugido. Con él asustará a pequeños animalillos, aunque no será un arma totalmente eficaz en otros casos.*



Un laberinto de monos. *En esta fase tendréis que usar vuestra inteligencia para colocar a los monos de forma que transporten al pequeño Simba hasta la salida.*

dirá a los enemigos con su rugido y hasta se agarrará a las plataformas de una manera felina (y nunca mejor dicho). Pero no creáis que todo va a ser "correr y saltar", pues en algunas fases también tendréis que **agudizar el ingenio** para, por ejemplo, obtener la ayuda de algunos animales de la selva.

Todo ello lo haréis en un **entorno de escenarios plenos de colorido** y que harán gala de **una calidad técnica** -tanto en los fondos como en las animaciones de los personajes-, realmente impresionante.

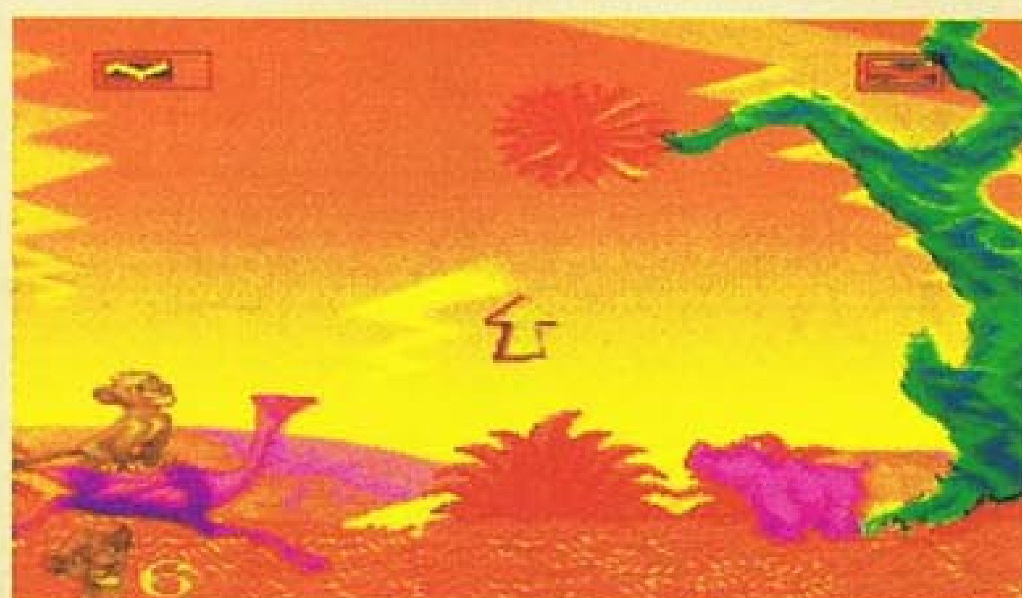
Si a todo esto le unís el acompañamiento de **unas canciones que no tienen nada que envidiarles a las auténticas de la banda sonora original de la película,** os podréis ir haciendo una idea de cómo va a resultar este videojuego.

Para los más impacientes, resignación, porque los **24 megas** en los que se contendrá El Rey León **no estarán con nosotros hasta el mes que viene.**

De todas formas, treinta días se pasan rápido cuando un lanzamiento tan fuerte espera en el horizonte. Si os sirve de consuelo, os podemos decir que la salida del videojuego será paralela al estreno de la película en nuestros cines. Así podréis disfrutar de la magia de Disney por partida doble. ¿Os lo imagináis?



En busca del escarabajo. Los escarabajos rellenarán el nivel de energía de Simba, por eso tendréis que buscarlos hasta en lugares tan insólitos como las copas de los árboles.



El taxi de la selva. A lomos de este avestruz, Simba tendrá que seguir las instrucciones que indican las flechas para poder sortear los obstáculos a gran velocidad.



Hakuna Matata. Ese será el nombre de este nivel, el último antes de que Simba se haga adulto. Saltar por los troncos que caen por las cataratas será su objetivo.



¡Serán buitres! Pues sí, lo son, y además no traerán nada bueno para nuestro cachorro. Menos mal que Simba podrá librarse de ellos saltando sobre su espalda.



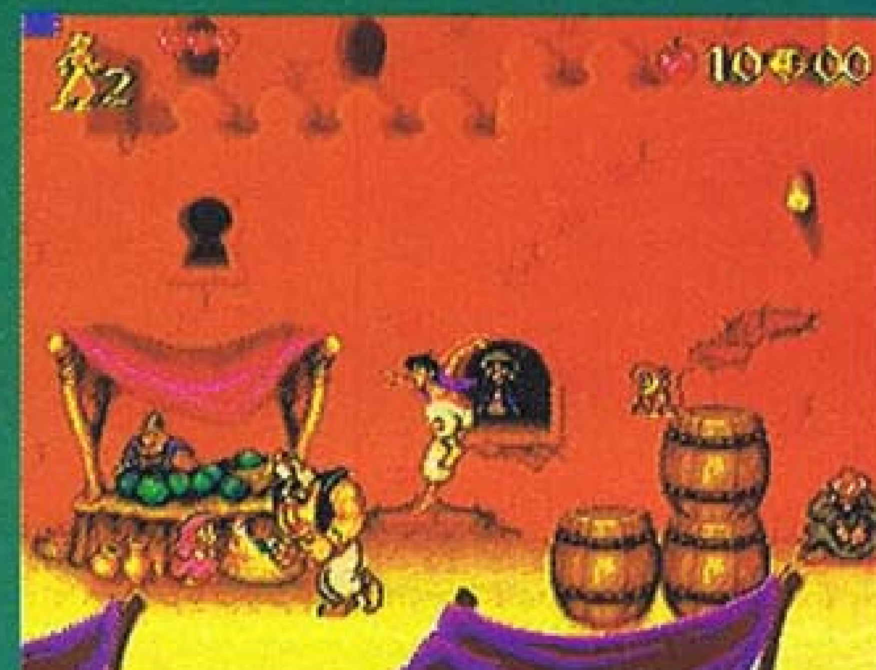






El filón Disney

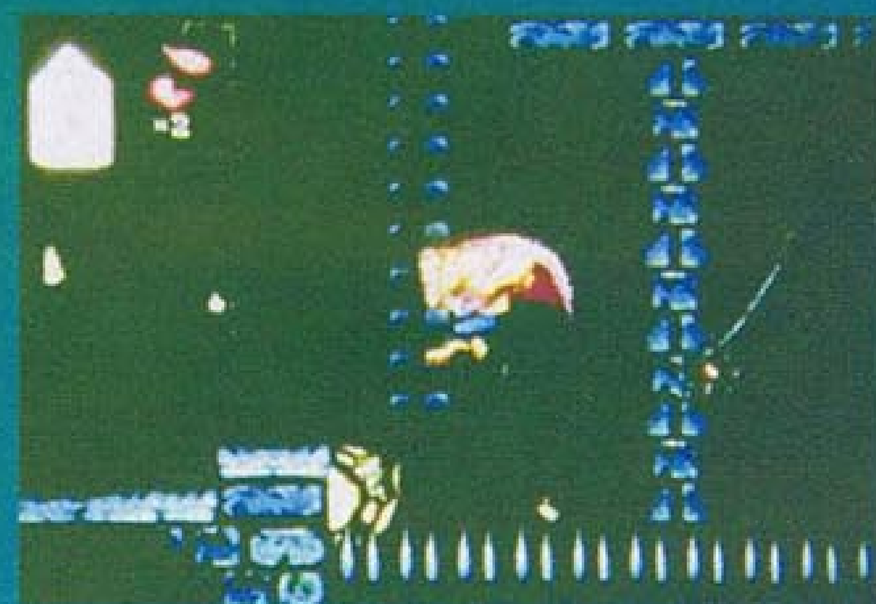
El Rey León no será el primer videojuego basado en una película de Disney, ni tampoco el último. **Aladdin o The Jungle Book** son sus precedentes más inmediatos, y ya se anuncia la próxima salida de un nuevo título en esta línea. ¿Cuál? La Bella y la Bestia, que también estará entre nosotros el mes de Noviembre.



Aladdin



The Jungle Book



La Bella y La Bestia

La fábrica de sueños, a pleno rendimiento

Hablar de un programa basado en una película antes de que ésta se estrene no es muy normal, así que vamos a adelantaros algunos datos para que podáis comprender lo que significarán tanto el film como el videojuego: «El Rey León» hará el número 32 de las películas de Disney, y en su creación participó un equipo de más de **600 animadores, artistas y técnicos,** que trabajaron durante un período de **3 años**. Siguiendo con las cifras sorprendentes, alucinad con éstas: durante la producción se utilizaron **más de un millón de dibujos,** y la cinta final contiene **1190 escenas individuales y 1155 escenarios.** ¿Qué os parece? Para transformar todos estos datos en videojuego, los artistas de Disney dibujaron cerca de **2000 cuadros de animación**, con el uso de un efecto de difuminado de la imagen como uno de los principales atractivos. Los **24 megas** del cartucho de Super Nintendo contendrán, además, una **banda sonora similar a la de la película** (compuesta por Elton John y Tim Rice), con digitalizaciones de voz y efectos de lujo incluidos.



STREET

• Ubi Soft • Super Nintendo • Crazy

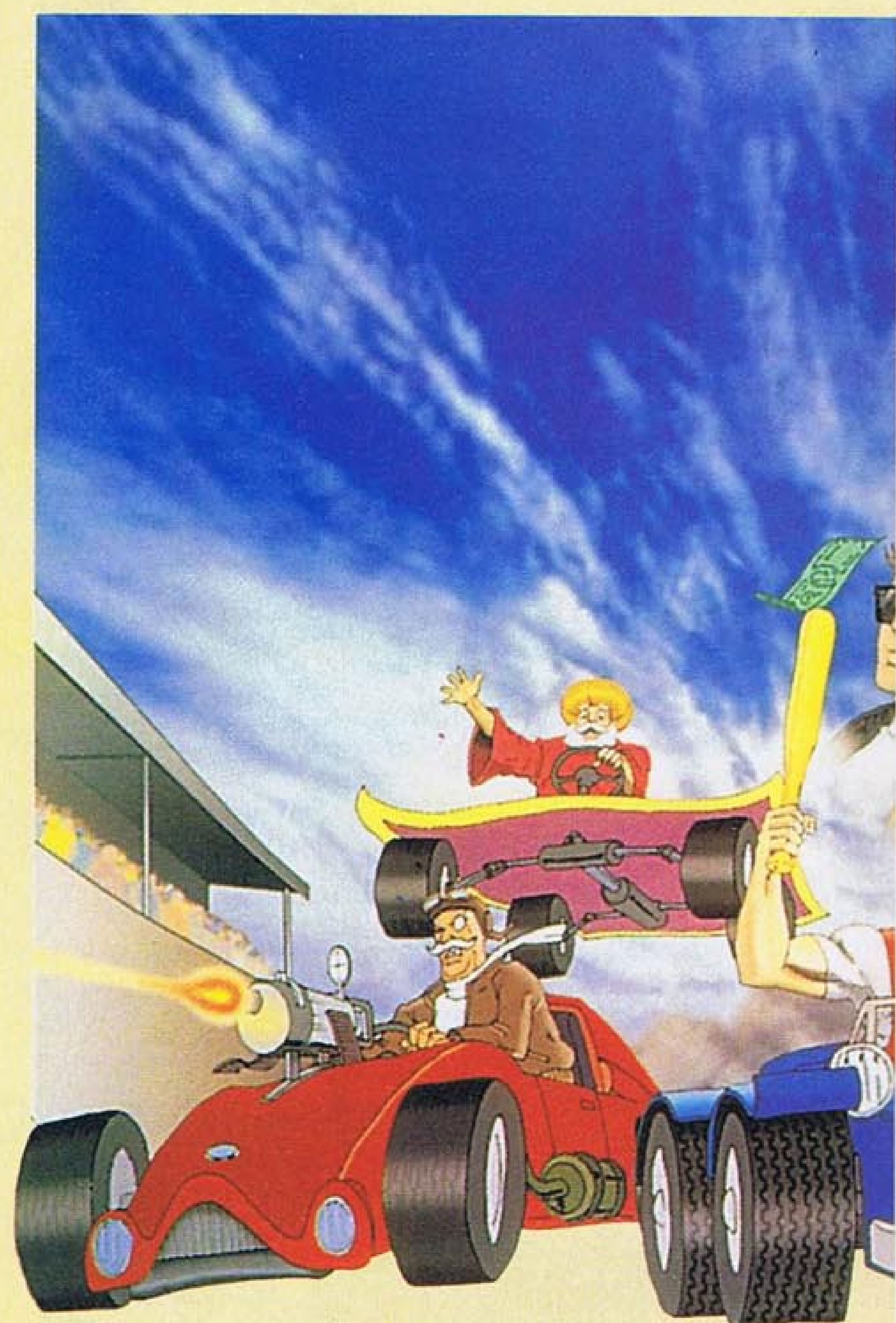


Cuatro, a un tiempo. *Sobran los comentarios. Así será la opción simultánea que traerá Street Racer.*



A tu manera. *Podrás cambiarlo todo, desde la inmunidad de tu coche, hasta desactivar la lucha o bajar el volumen.*

Por fin ha llegado a nuestras manos el juego del que últimamente se hablan maravillas. Que si es alucinante, que si deja atrás a Mario Kart, que si juego de la semana en el CTW, que si triunfó en el CES. Bien, pues ha llegado el momento de presentároslo. Así será Street Racer.

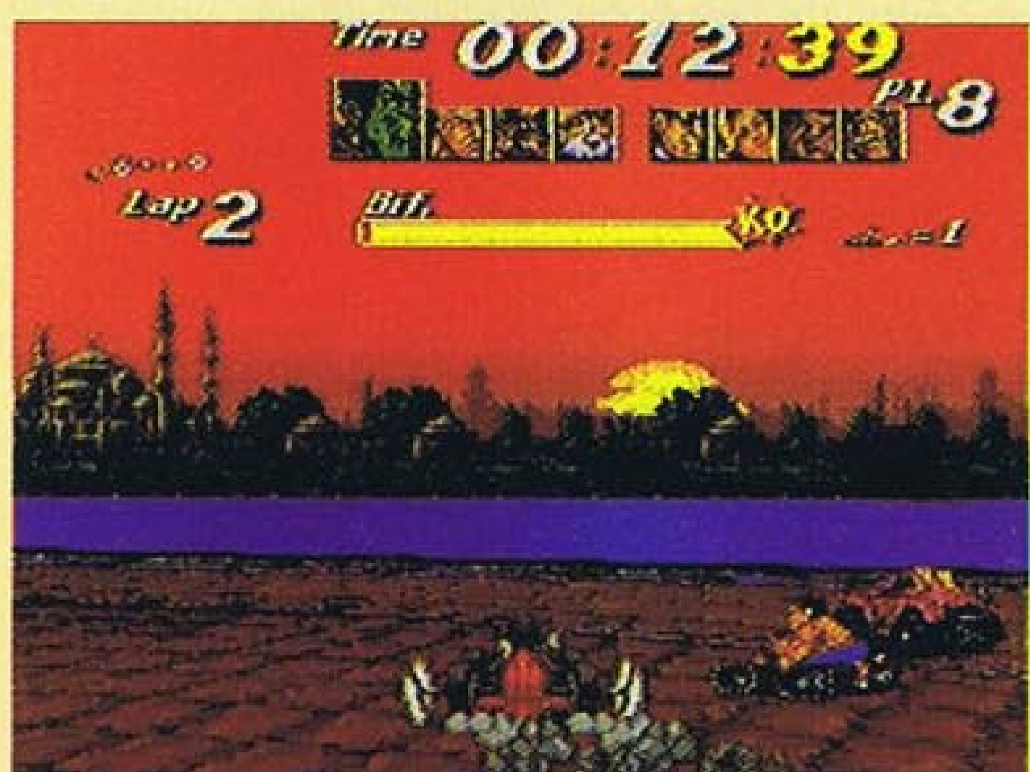




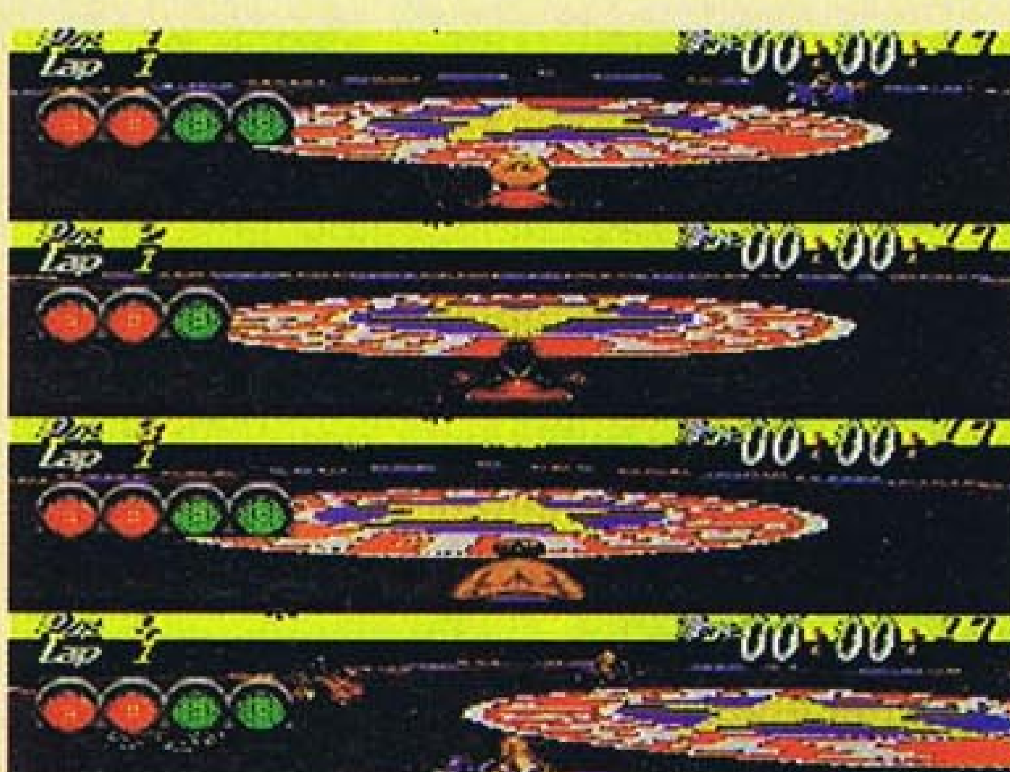
Original ante todo. *Cualquiera de los 24 circuitos en liza os sorprenderá por su imaginativa concepción. Por cierto, cada personaje "se hará cargo" de una pista.*



Desde atrás. *La perspectiva utilizada para la carrera será limpia, fácil de ver, sencilla y muy vistosa. Echad un ojo a todo el espacio que queda por la parte de arriba.*



A correr. *La primera ley en Street Racer será ganar la carrera, así que tendréis que correr más rápido que los demás.*



Y a luchar. *La segunda ley será ganar luchando. En carrera y en escenarios de Rumble como el que tenéis en imagen.*

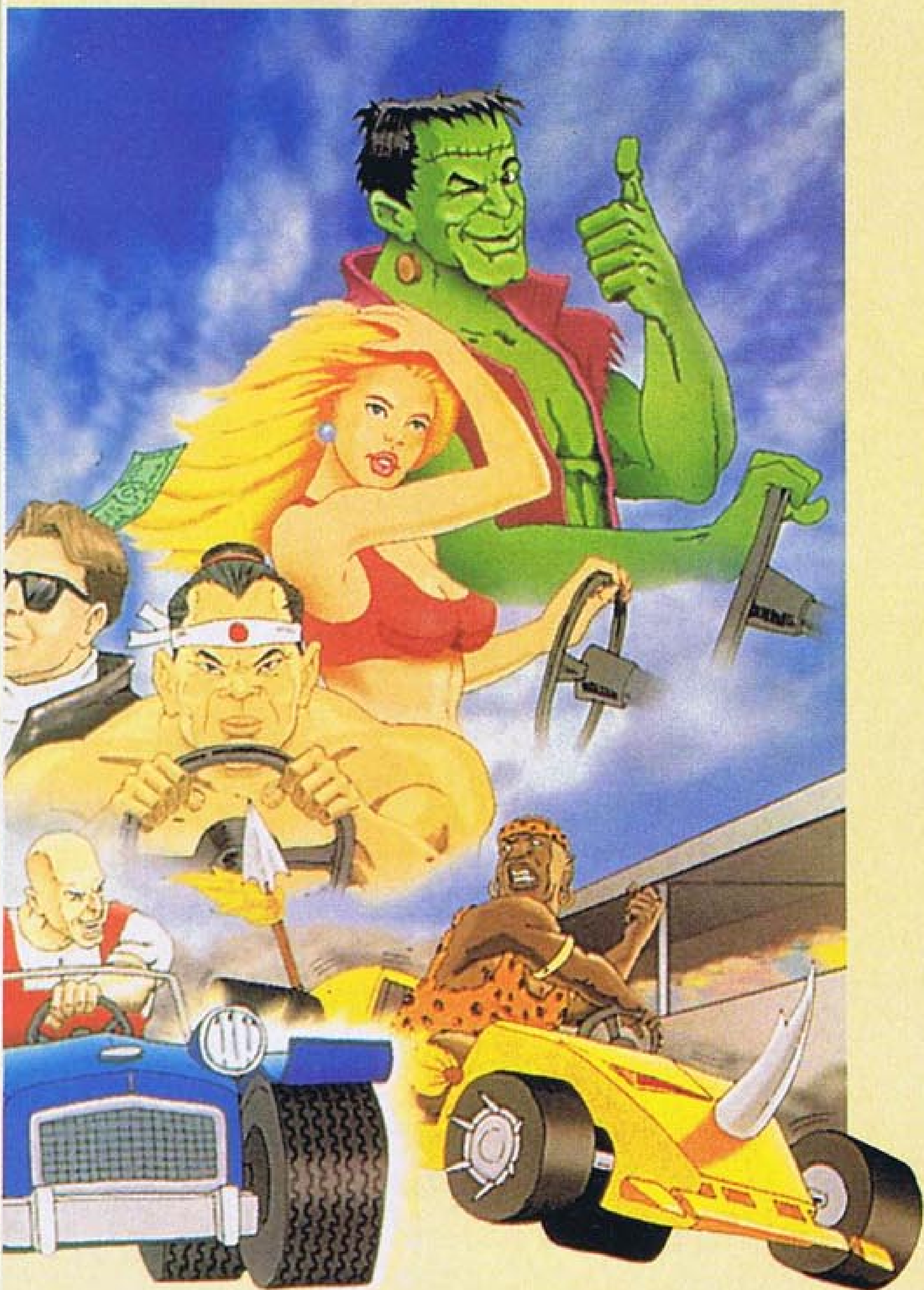
Jugabilidad pa

Mario Kart, o F-Zero, abrieron la puerta a un nuevo género de juegos técnicos. **Street Racer** no es que vaya a cerrarla, pero no podemos deciros en qué piso del edificio en cuestión se anda . Mario exprimió el modo 7 con sus locos cacharros, unos personajes de escándalo y todo el derroche técnico de que fue capaz Nintendo. La genialidad de Ubi se encarama a su chepa y parece decirle al bigotes que lo suyo empieza a estar superado, y que nada como ponerse al día y echarle horas al asunto para parir algo tan diabólico.

Y es que nos habían hablado muy bien de él. Fue co-protagonista en el CES de Chicago, se dejó jugar, ver y sentir. Y la crítica pareció reaccionar de forma unánime: es impresionante. Ahora que está con nosotros, tenemos la obligación de estar de acuerdo. **Street Racer será un plato para sibaritas** divertidos. Que

RACER

Racing • 8 Megas • Noviembre •



...ra el siglo XXI

lo suyo irá de locura. Cogerá unos **personajes súper simpáticos** (hasta 8), los abastecerá de **autos a lo Pierre-no-doy-una** y les dotará de una capacidad más que honrosa para zurrar la badana al contrario. Todo eso en **24 circuitos**, y sobre **6 modos de juego** completamente alucinantes (desde el modo práctica al de repetición de la jugada).

Pero el cartucho de **Vivid Image** no se quedará en una suculenta mezcla de competición, lucha y alguna que otra delicia técnica. Además de **explotar el modo 7**, sin DSP y en 8 megas, este "corredor callejero" permitirá que **cuatro locos** permanezcan atentos a la pantalla, jugando vamos, de forma simultánea. No nos preguntéis cómo lo han hecho, tan sólo pensad que no sólo se corre, sino que además se disfruta, se ve y hasta se le vuelan los pelos a uno por aquello de que se han mantenido ritmo

Pilotos armados y peligrosos

Biff, *americano, 19 años y amante de los bates de béisbol.* **Frank,** *monstruo de Frankenstein, 100 años y un gran batimobil.* **Helmut Von Pointenegger,** *aviador jubilado. Armado con un triplano y sierras circulares.* **Suzulu**, *más de 40 años, apasionado por los cuernos de rinoceronte.* **Surf Sister**, *australiana, playera y de toallas tomar.* **Hodja**, *¿¿4 siglos?!, cargado de puñales y ansioso por utilizar su alfombra voladora.* **Sumo San**, *no sabemos la edad, es conocido por su entusiasmo por la electricidad.* **Raphael**, *guapo, alto y con Ferrari. Siempre lleva gafas y disfruta atacando a la masa con ellas.*

Así serán, brevemente, los **ocho peculiares personajes** *que aterrizarán en este juego. Toda una fauna que ya iréis conociendo pero que, por si las moscas, os presentamos en esta pequeña indiscreción.*





Nadie se escapa. *En el modo replay podréis echar un ojo a las carreras del resto de competidores.*



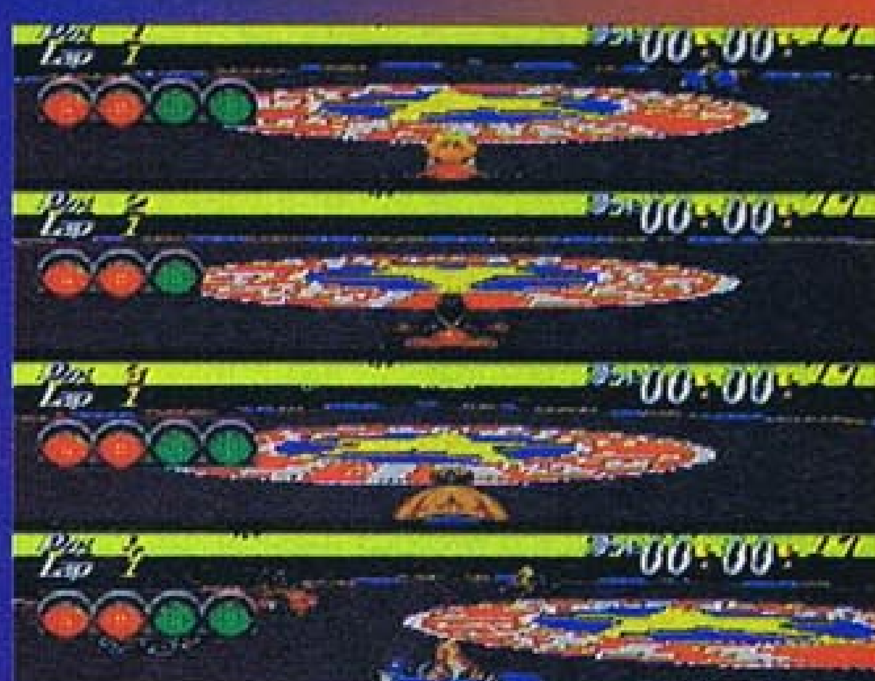
Lucha también en el campo. *Coge la pelota y corre. Esa será la única forma de meter gol en este complicado campo.*



Sin piedad. *Sacad las armas a la menor oportunidad. Que el rival sepa que no vamos a andarnos con chiquitas.*

Cuatro no es el límite





Street Racer *será el primer juego de carreras al que puedan enfrentarse* **4 pilotos a la vez**. *Lo habéis leído bien: ¡¡4 a la vez!! Ni Mario Kart, ni Top Gear, ni siquiera el último Nigel Mansell de Acclaim pueden competir en capacidad de juego con esta bestia de Ubi Soft. Todos se quedan en el "split screen" de Lotus (la famosa pantalla partida), pero esto va más lejos. Tan lejos como que* **la pantalla se parte en cuatro mitades** *(¿o deberíamos decir cuartos?) y cada uno de los pilotos se hace cargo de lo que puede verse en pantalla. La idea, como supondréis, se acerca al límite de lo creíble y de hecho jamás hubiera sido posible sin la colaboración de un* **apartado técnico absolutamente intachable. El modo 7** *parecerá que va a estallar y vuestro Tribal Tap, mientras tanto, aullará una y otra vez..*





y velocidad. ¿Qué os parece la pasada?

Y por si acaso quedan dudas, esta preview también se encargará de responder a la pregunta del millón: **¿en qué se diferencia de Mario Kart?** Bien, ya que en las pantallas no se percibe el movimiento, será preciso que puntualicemos que Street Racer tendrá un ritmo endiablado, que incluirá el elemento lucha en sus personajes, que le superará en número de circuitos, que su modo 7 se moverá más rápido, más limpiamente, que cada piloto tendrá unas características definidas, que las opciones serán brutalmente ilimitadas y ¡qué narices!, que el tiempo pasa para todos y las modernidades vienen pegando fuerte.

Quizá no sea el juego del 2000, pero que no os quepa duda de que su jugabilidad se acerca a la que podréis sentir en el siglo XXI.









A todo esto podréis jugar en Street Racer

El cartucho meteórico de Ubi portará una serie de modos de juego que os sorprenderán por su originalidad. **Practice será el primero**. Y no encerrará demasiados secretos: os dejará practicar en cualquier circuito las veces que queráis, así como aprender qué es eso del Rumble y del Soccer. Pero solitos, ¿eh?

Para que las cosas se pongan un pelín serias, deberéis entrar en **Head to Head**. Aquí os espera una **competición a dos jugadores** (en carrera, rumble o soccer) en la que podréis medir fuerzas con un amiguete (en split screen) o la máquina (a pantalla completa). Podréis competir cuanto queráis, que el cartucho se encargará de ofreceros buenas estadísticas y toda clase de tiempos por vuelta.

La siguiente por favor, el **campeonato**. Las cosas empiezan a ponerse calientes: a los **cuatro jugadores simultáneos que soporta esta opción** podréis añadirle hasta 4 tipo de competiciones (Bronze, Silver, Gold Cup y una Custom Cup en la que podréis elegir una tabla de circuitos para competir). El bronce, la plata y el oro marcarán los niveles de dificultad, o sea que en cada uno de ellos el CPU elegirá los circuitos y la masa de jugadores se encargará de completarlos. Probad la opción Custom, que tiene una miga terrible.

Los tres últimos modos se llevan la palma a la creatividad, o al menos a la sopresa. Se trata del **Rumble, el Soccer y el Playback**. El primero será una especie de **wrestling en varios tipos de pista** y a lomos de los autos. Encontraréis tres niveles de dificultad (tres circuitos con diferentes obstáculos) y un objetivo por cumplir: acabar con los rivales, hasta que sólo quede uno en pista.

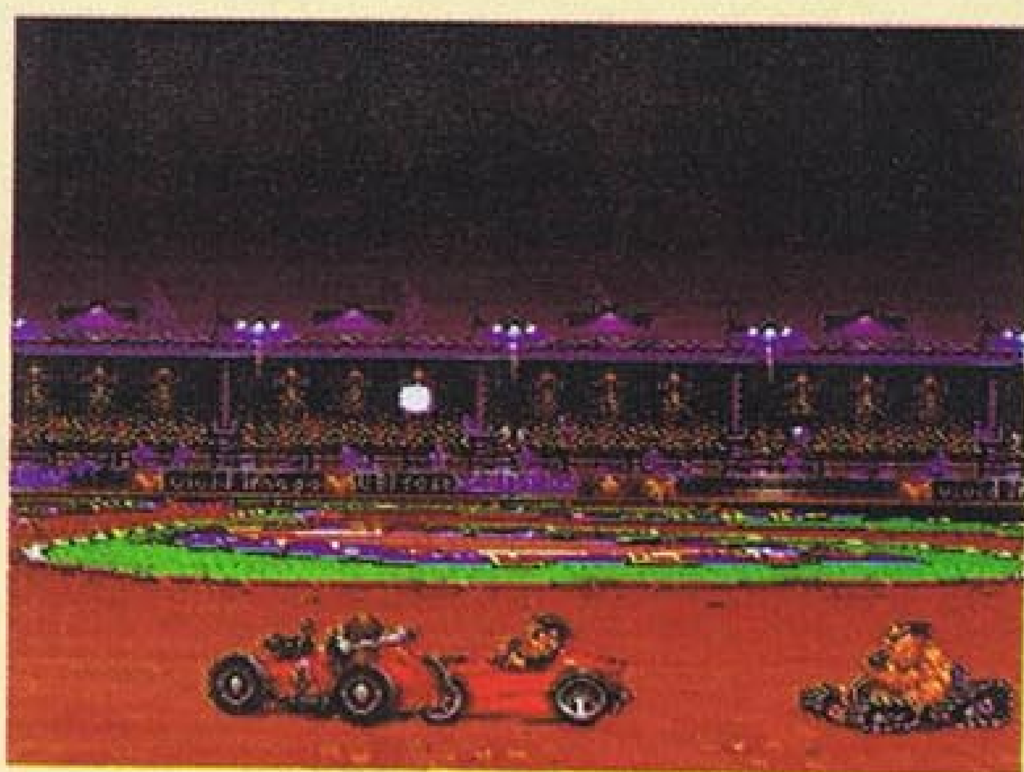
El **modo soccer** irá de fútbol. Y podréis jugar, también en auto, a goles metidos o a tiempo transcurrido tanto en parquet, como en hierba o hielo. En ambos modos de juego podréis participar **cuatro a la vez**.

El **modo Playback** no será estrictamente un modo para jugar, sino más bien para ver. Recogerá la última carrera disputada y os permitirá gozar de cualquier perspectiva tan sólo rotando el cursor del pad. Incluso os dejará **contemplar la carrera del resto de contrincantes**. Una completa pasada.

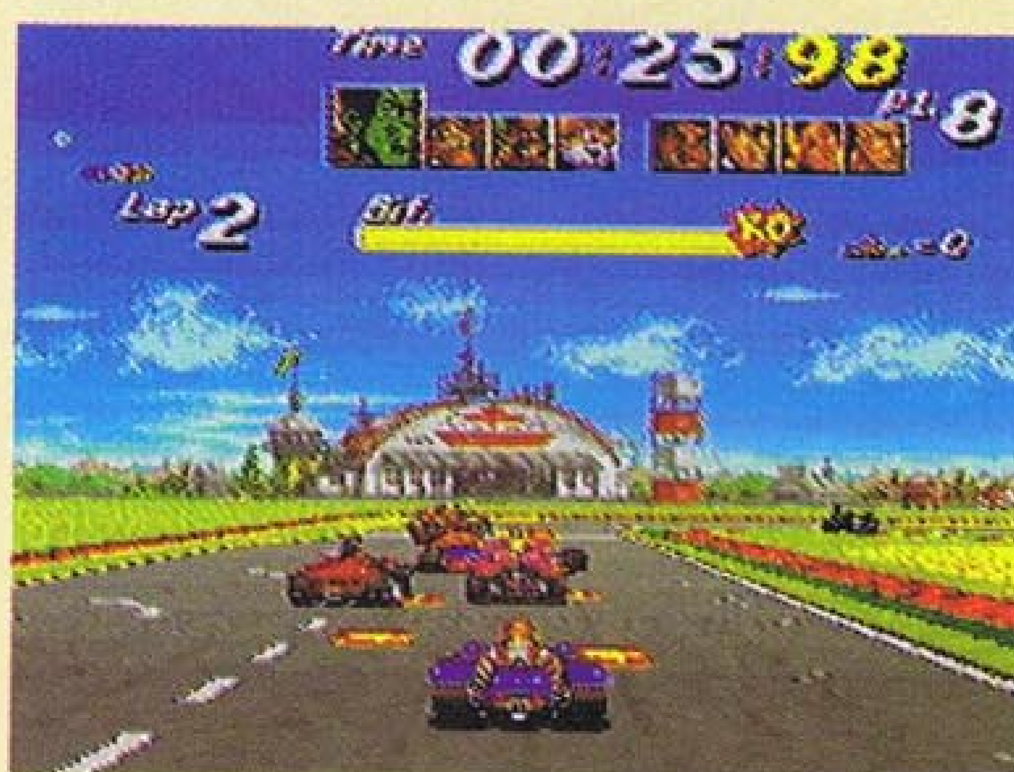








Replay. *Uno de los modos os permitirá repetir la carreray disponer de visión desde cualquier ángulo de la pista.*



Para que no perdáis comba. *Un vistazo a la parte superior de la pantalla y os enteraréis de lo que ocurre en carrera.*



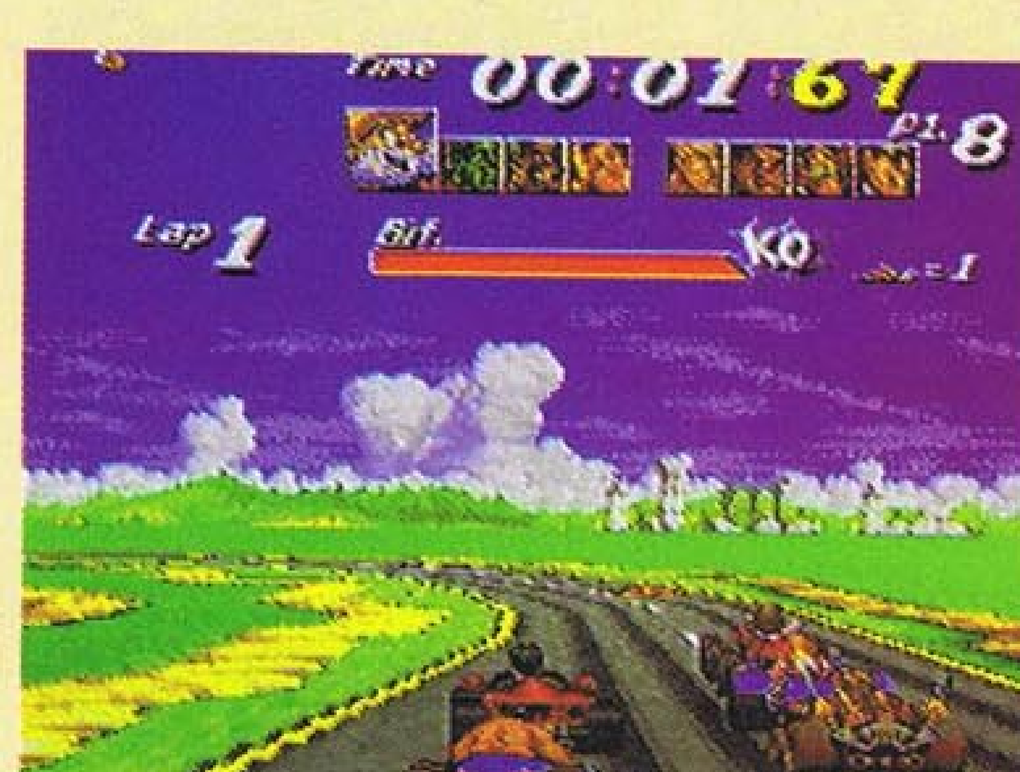
También split screen. *En caso de que queráis jugar a dobles, la pantalla se partirá normalmente por la mitad.*



Armamento sin violencia. *Cada piloto dispondrá de tres tipos de "armas". Una sacudida lateral y otras dos especiales,. para el aire y para los que vengan detrás.*



Haciendo soccer. *En el gran estadio Ubi está a punto de celebrarse un extraño partido de fútbol. Los protagonistas llevarán coche e irán todos contra todos.*



Pinturero al máximo. *Además de por su increíble jugabilidad, el cartucho de Ubi pasará a la historia por la concepción gráfica de sus decorados. Simplemente magistral.*

SHAQ

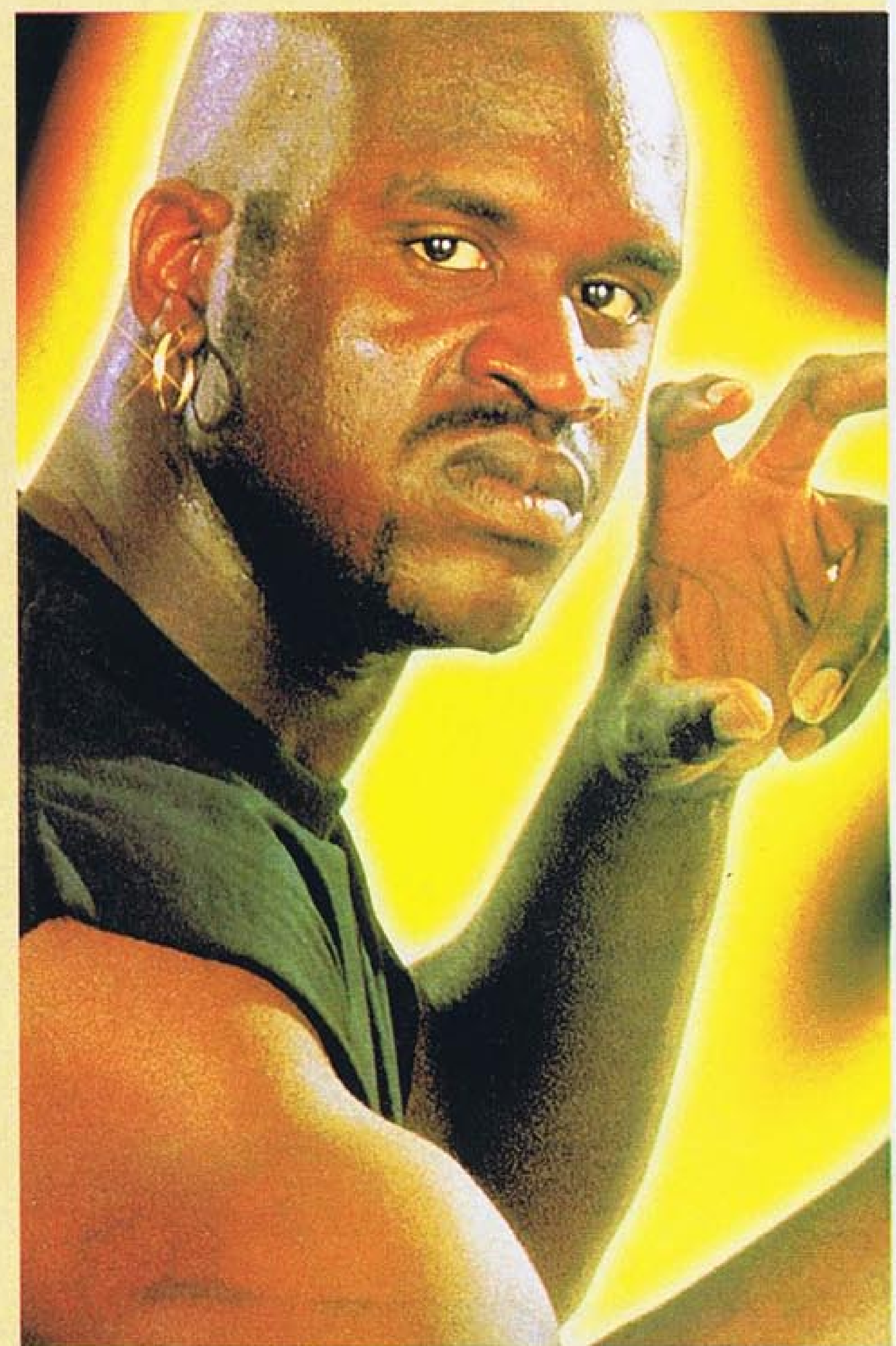
• Ocean • Super Nintendo • Arcade



Modo historia. *La antesala a los combates será un mapeado a vista aérea en el que Shaq caminará a sus anchas.*



Peleas activas. *En Shaq Fu no habrá un momento de pausa. No dejaréis de golpear, ni de moveros, ni de esquivar...*



Las grandes estrellas de la canasta -Jordan y Shaquille O´Neal- están entrando en el mundo del videojuego por una puerta atípica. En lugar de promocionar encuentros de NBA, se pasean por escenarios luchadores o mundos de plataformas.



Coraza defensiva. *Presionando Abajo y botón L nos cubriremos de una coraza energética difícil de atravesar.*



El rostro del dragón. *Los impresionantes escenarios forman parte de un lóbrego lugar llamado Segundo Mundo.*

Todo a pu... que Shaq ...





Cuando un cartucho reune a gente de la talla de **Delphine Software** (Flashback, Out of the World), **Ocean** (Flintstones, Intocables), **Electronic Arts** (Jordan Adventure, FIFA Soccer, NBA Live 95) y **Shaquille O´Neal** (rookie del año en la temporada 92-93), no hay nada -con perdón de la ley de Murphy- que pueda salir mal. Y si al cartucho en cuestión se le añaden **16 megas, un entorno magnífico, lucha, un montón de movimientos especiales, 19 melodías y hasta 62 efectos sonoros,** la cosa se pone más caliente aún. Y entonces sí que no se permiten fallos.

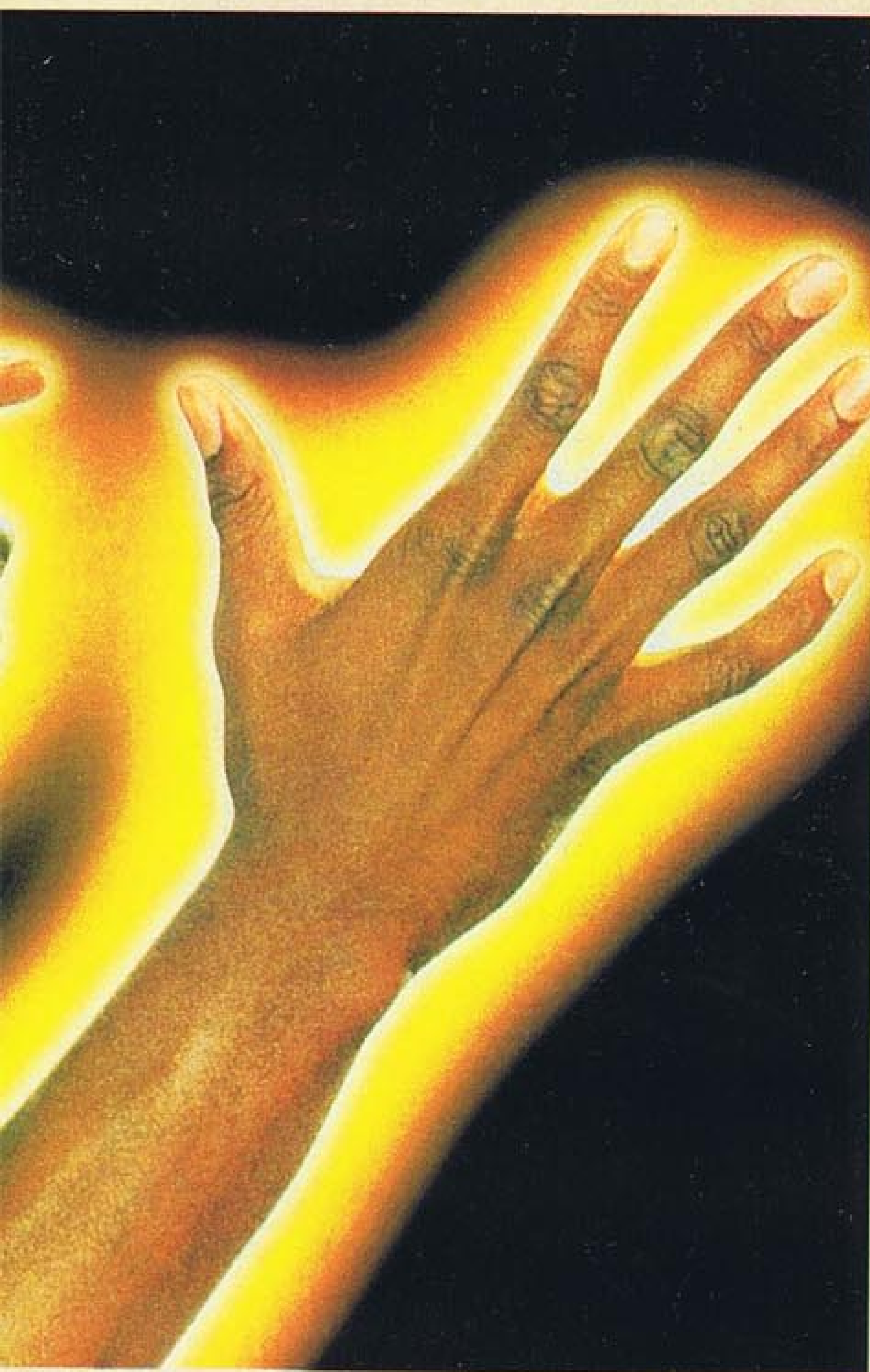
El juego del que os hablamos se llamará **Shaq Fu** y, si todo sale como es debido, estará en la calle el mes de noviembre. La razón por la que estamos tan entusiasmados con él es muy simple: Shaq es un gran balocestista, pero jamás hemos podido comprobar **su fama de karateka.** Ahora, claro, será el momento. Para eso Delphine le ha programado una historia de pergaminos egipcios, niños secuestrados y algo que llaman segundo mundo o lugar en que vienen a desarrollarse los acontecimientos.

Shaq Fu contará con **7 luchadores.** El bueno, nuestro héroe, se las tendrá que ver con 6 criaturas endemoniadas, paridas y criadas por un ser al que apodan Sett Ra. Para ello podrá utilizar hasta **tres modos de juego.** El primero, conocido como **Duel,** hará sufrir a dos jugadores con ganas de alucinar. Ambos podrán elegir al mismo personaje e incluso reducir su handicap mediante una simple barra de energía.

El segundo modo de juego será el **Torneo.** En

Fu

de lucha • 16 Megas • Noviembre •



nto para
lé el golpe

el podréis participar entre **dos y doce jugadores** (no simultáneos, claro) siempre que tengáis dos mandos. Las eliminatorias serán únicas y siempre a un sólo asalto, lo que pondrá la gota de emoción necesaria para cargar el ambiente.

Y el último modo irá, claro, de **historias.** Ya sabéis, nos contarán el viaje de Shaq al barrio chino, también cómo accedió al Segundo mundo, e incluso nos enseñarán una perspectiva aérea del lugar en cuestión. Simulando arcade y con un Shaq chiquitín, iremos visitando lugares y cargándonos a los monstruos en cuestión previo diálogo del tipo, «dónde está el niño», «ven aquí si tienes...», y esas cosas.

Variadito, ya lo leeis, sí que será el cartucho. Pero donde encontraréis la solución a todos vuestros problemas hormonales será en el brillante aspecto técnico. Los luchadores han sido





Uno por cabeza. *Cada luchador dispondrá de un movimiento "favorito". Y otros tantos especiales.*





El reto está servido. *Shaq Fu contará con tres modos de lucha. El torneo, el duelo y la historia.*







Ojo a Voodoo. *Uno de sus movimientos especiales será dar caña a uno de los muñecos con nuestra efigie.*



Rotoscape. *Las animaciones de Shaq serán monstruosas. No en vano se ha utilizado la técnica de Flashback.*



Una táctica de lujo. *Si queréis sobrevivir a los combates con facilidad, saltad, saltad y saltad todo el rato.*



***Muchas manos**. En principio todos los botones contarán a la hora de luchar. Luego habrá que buscar combinaciones.*



***Furioso**. Cuando uno de nuestros hombres esté muy tocado, se enfurecerá y será más fuerte durante unos segundos.*



***Vigila el marcador**. Cada luchador tendrá dos líneas de seguridad. Una, de vida, y otra de furia.*



***Es Shaq**. Alucinante, ¿verdad? El propio Shaq vestido de basket y con un porrón de kárate en sus piernas.*



***Segundo Mundo**. Ya os lo hemos presentado, pero que sepáis que ese mundo hará referencias al antiguo Egipto.*



***Marcando paquete**. Excelente la ejecución de los golpes. No sólo dolerán lo suyo, sino que quedarán muy marcados.*



digitalizados y animados utilizando la técnica **"rotoscape"**, que tan bien dominan los chicos de Delphine y que nos permitirá gozar de una serie de movimientos explosivos, únicos, que diferenciarán a Shaq Fu del resto de **cartuchos de lucha uno-contra-uno** del momento.

Los sprites os parecerán un poco pequeños a simple vista, pero no os confiéis. En cuanto os deis cuenta de que Shaq es Shaq y de que puede **hacer cantidad de movimientos especiales** (como el resto de luchadores) caeréis en la tentación. Y la tentación estará con vosotros **el mes que viene,** con una carátula, además, de esas de alucinar.



***¿Y los demás?** Shaq no será el único protagonista de esta pasada. El resto de luchadores demostrará un ímpetu fuera de lo normal para que también os fijéis en ellos.*



***El campeón de los dos mundos**. Selecciona un mínimo de tres personajes y un máximo de 12 (repeticiones incluidas) para demostrar quién es el mejor luchador del torneo.*



***Golpes especiales**. Curioso, muy curioso, pero si queréis haceros con los movimientos especiales de cada luchador, dejad que os eliminen y ya veréis, ya.*

***La historia**. En los barrios bajos de Hong Kong es donde comienza la historia de nuestro luchador. Un libro y un niño serán las pistas a seguir. El malo se llama Ra.*



Salvajes sprites en acción







BEAST












Shaq: 22 años, 2´15 m, 136 kilos y muy americano. Su movimiento favorito es el Shaq-uriken, un cuchillo gigante y devastador.

Kaori: 23 años, 1´60 m, 56 kilos y nacida en Cimotha. Felina extraterrestre que utiliza el ciclón como nadie. Sirve a Sett Ra porque ha sido encantada con un anillo.

Beast: Es eterno, mide 2´05 m, pesa 185 kilos y pasa por ser una creación de Sett Ra. Su movimiento más espectacular se llama Spitfire, una bola lejana de fuego que causa una destrucción inmediata.

Sett Ra: 3000 años, 2´07, 97 kilos y lugar desconocido de nacimiento. Es una entidad maligna recluida en un mundo que domina por la gracia del Infierno. Su movimiento más eficaz es la momia, un auténtico golpe terrorífico al que todos temen.

Mephis: Edad desconocida, 1´70 m, 75 kilos y ha venido de la nada. Se trata de un poderoso hechicero que utiliza con pulcritud sus mandíbulas de relámpago.

Rajah: 38 años, 1´80 m, 95 kilos y criado en el Segundo Mundo. Es un mítico espadachín que gusta de golpear el suelo con sus armas para provocar una onda expansiva capaz de acabar con cualquiera.

Voodoo: 27 años, 1´72 m, 65 kilos y procedente de Haití. Experta en magia negra, esta bruja es capaz de conjurar a un águila de la nada para que dé buena cuenta de sus enemigos.



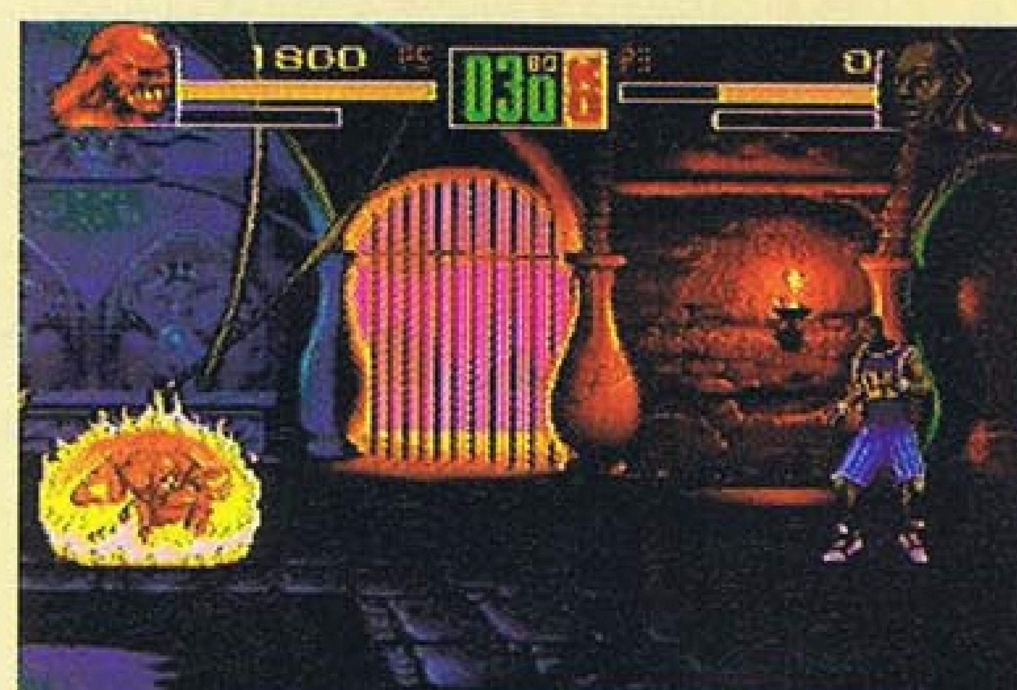
Y se hace de noche. *Probad a jugar varias partidas en el mismo escenario, veréis cómo pasa el tiempo.*



Voodoo es la más fuerte. *El movimiento de la bruja será de los más eficaces. Se convertirá en perro chacal.*



Acércate más. *Los movimientos más espectaculares se producirán en las distancias cortas, que es donde más duele.*



Cada uno con la suya. *Cada personaje dispondrá de su propia coraza energética con diferente resistencia.*



El Saq-uriken. *Una especie frisbee dañino será el arma predilecta de Shaq. Otra cosa es que sepáis cómo conseguirlo.*



El tiempo es oro. *Tenéis un minuto para cargaros al demonio de turno. Y es suficiente.*

ARCHER MACL

• Psygnosis • Super Nintendo • Shoot´


__Un astronauta bien armado__. El protagonista de Super Dropzone podrá mejorar el armamento de que dispone.



__Objetivo cumplido__. Vuestra misión en este juego galáctico será recoger un número determinado de ítems por fase.


__El espacio exterior__. Todas las fases tendrán unos escenarios similares, con mucho ambiente espacial de por medio.


__El rayo que no cesa__. Este rayo no será nada malo. Al contrario, os indicará que habéis completado un nivel.



Si nos pusiéramos a buscar el género con más tradición en la historia de los videojuegos, **el shoot'em-up** estaría sin lugar a dudas entre los candidatos al primer puesto. **Eliminando marcianitos, invasores del espacio y todo tipo de bichos raros venidos de otras galaxias,** más de uno ha dejado su infancia y parte de su juventud en el billar más cercano a casa, al tiempo que casi mataba a disgustos a su sufrida madre. Para rememorar viejos tiempos (¿o no tan viejos?) y volver a poner de moda este género, los británicos de **Psygnosis darán a conocer el mes que viene A. maclean´s Dropzone,** un cartucho de ambiente fantástico-futurista del que pasamos a hablaros.

La acción, que comenzará en el **desierto de**

Tecnología Silicon Graphics

Tecnología Silicon Graphics y Full Motion Video *son los últimos avances del momento que Psygnosis ha utilizado para... su* **intro**. *Las imágenes que tenéis abajo os dejarán helados, sin palabras, pero que conste que el resto del juego se moverá en lo normalito gráficamente (exeptuando algún que otro fondo).*





Los grandes cl
a encontra

EAN´S DROPZONE

Em-Up • 8 Megas • Noviembre •



Si recordáis un clásico de las maquinitas de marcianos llamado Defender, ya os podéis imaginar cómo será este arcade que firma Archer MacLean, uno de los "programmers" de la década.



Guardianes de fase. *Los enemigos finales no descansarán ni siquiera en el espacio. Éste que veis será de los difíciles.*



No dejes de disparar. *Sigue este consejo y vivirás más. Porque cualquier roce espacial hará explotar tu cuerpecillo.*



Atentos al mapa. *En el panel de control de la parte inferior de la pantalla aparecerá un mapa del nivel en el que estéis.*

Arizona en pleno año 2061, constará nada menos que de **40 niveles distribuidos en cuatro lunas (10, Callisto, Ganymede y Europa), más otros dos niveles extra en el planeta Júpiter.** Como podréis deducir, la cosa irá de naves espaciales, rayos láser y astronautas. O mejor dicho, **astronauta,** ya que a los mandos de vuestro pad tendréis que ayudar a uno de ellos a **recolectar un número determinado de ítems por nivel,** sin perder de vista los ataques que llegarán de todas partes en forma de minúsculas astronaves.

Entrando en otros aspectos, este cartucho presentará detalles como la **opción de cuatro jugadores no simultáneos, el empleo de Modo 7 o la inclusión de voces digitalizadas.** Con estos "poderes" y la ayuda de la 16 bit, **Super Dropzone** aspira a poneros a partir del mes que viene en la órbita de la diversión. Hasta entonces, galácticos saludos.



Menos lobos. *Sí, porque no todos los enemigos tendrán este tamaño. La mayoría serán mucho más pequeños.*



42 niveles. *Super Dropzone tendrá diez niveles en cada una de sus cuatro lunas. Además, habrá dos niveles extra.*

ásicos vuelven r el rumbo

SUPER RETURN

• JVC • Super Nintendo • Accion -



El Halcón en Modo 7. *¿Qué os parecería conducir el Halcón Milenario a través de un escenario que gira en Modo 7?*



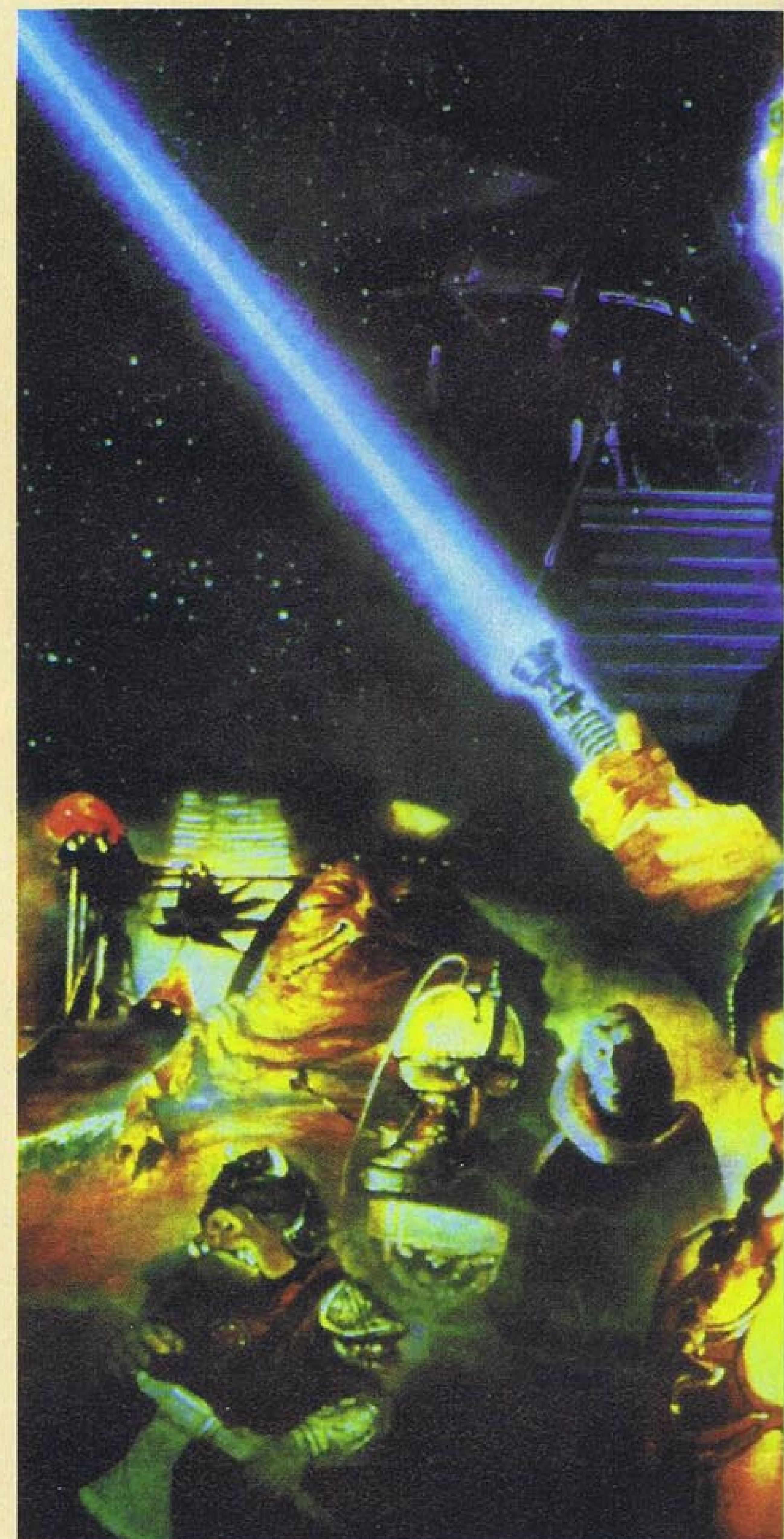
Luke contra el Emperador. *Igual que en la película, ambos personajes ser verán las caras en un momento del juego.*



Planeta Ewok. *Este pequeño ewok es Wicket, uno de los cinco personajes que podréis controlar en Super Return of the Jedi. Simpático, ¿verdad?*



A velocidad de vértigo. *En esta fase tendréis que guiar el Speeder de Luke a través del bosque. Vuestro objetivo será derribar los scouts conducidos por las Tropas de Asalto.*

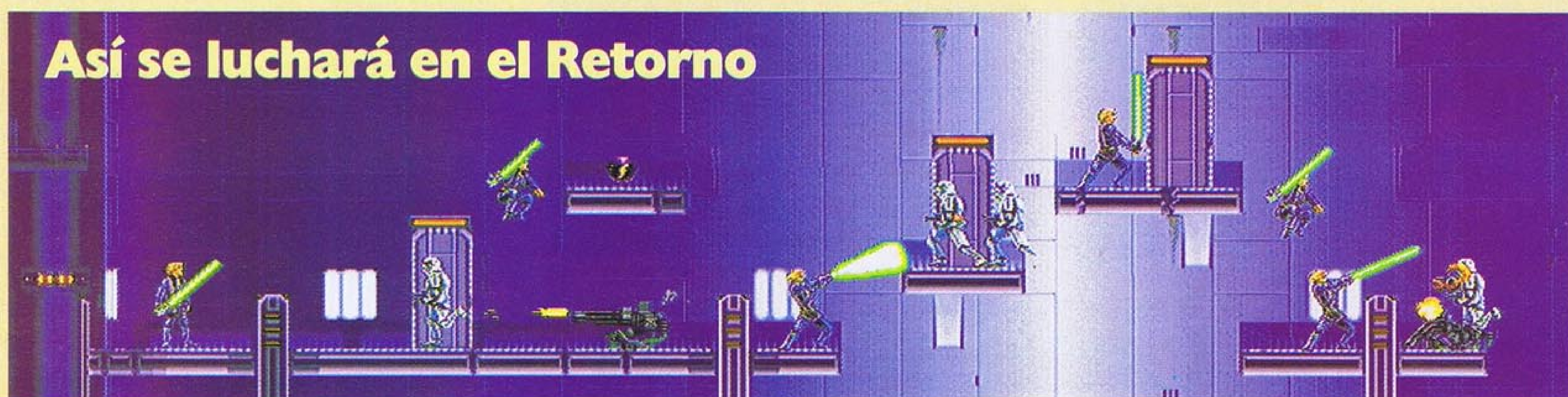


La triologia d arrasará en

Hace ya casi una década, los chavales todavía alucinábamos con las películas de ciencia-ficción en las que aparecían naves galácticas, monstruos del espacio y cosas por el estilo. Por eso tuvo tanto éxito **El Retorno del Jedi**.

Bueno, por eso y porque la trilogía completa de La Guerra de las Galaxias es una obra maestra del género, pero vosotros nos entendéis. Lo que queremos decir es que, hoy en día, la juventud está tan acostumbrada a ver todo tipo de cosas que ya no se emocionan tan facilmente con las historias fantásticas. Ahora se entretienen con la chorrada esa de los videojuegos, fijáos que aburrimiento. En vez de admirar la película, resulta que a partir del mes que viene van a poder jugar a El **Retorno del Jedi en su Super Nintendo** de marras.

Dejando a un lado el papel de padres nostálgicos, os podemos confirmar que **JVC y Lucas** se han reunido de nuevo para programar la ver-



OF THE JEDI

Plataformas • 16 Megas • Noviembre •



e las galaxias
Noviembre

Lucas aspira a completar la trilogía galáctica más jugable durante el mes que viene. Será con un cartucho espectacular que, sin romper principios, supere a sus anteriores entregas.



Saltos de fe. *Presionando dos veces el botón B, vuestro personaje hará un salto mortal como este que veis de Luke.*



Todo un Jedi. *En esta tercera parte de la trilogía, Luke será un Jedi con todas las de la ley: podrá utilizar todo el poder de la fuerza desde el principio.*



Aventura de principio a fin. *La acción estará presente en todo momento del juego. En pantalla, la primera fase, que transcurrirá a través del planeta Tatooine.*

sión de la tercera entrega de la trilogía galáctica por excelencia. El cartucho, que tendrá un planteamiento similar a **Super Star Wars y Super Empire Strikes Back**, se mantendrá fiel en su desarrollo al argumento del largometraje: sus **casi veinte fases** os llevarán a la guarida de Jabba the Hutt, a Endor, el **planeta de los Ewoks**, e incluso a la peligrosa **Estrella de la Muerte** en el momento final del juego.

Durante las partidas, que serán una sabrosa **mezcla de acción y plataformas**, podréis jugar hasta con **cinco personajes distintos**: Luke Skywalker, Han Solo, la Princesa Leia, Chewbacca y el ewok Wicket, con la particularidad de que Luke podrá usar la fuerza desde el principio, ya que empezará siendo un total caballero Jedi (a diferencia de lo que ocurría en Super Empire Strikes Back).

El aspecto técnico no será descuidado en lo más mínimo, pues los **16 megas** del programa

Una intro de película

Super Return of the Jedi *será totalmente fiel al argumento de la película, y eso se notará también en las* **digitalizaciones de escenas del film** *que veréis durante el juego. La intro, sin ir más lejos, retomará la acción allí donde se quedó en El Imperio Contraataca: los textos del comienzo perdiéndose en el infinito, la clásica imagen del Crucero Imperial visto desde abajo,... será una presentación de película.*





The Boss. *Los guardianes de fase también estarán presentes a lo largo de este trepidante arcade.*

darán cabida a digitalizaciones de escenas de la película, fases a los mandos del **Halcón Milenario** con profusión de **Modo 7** y un **sonido estéreo** que recreará con gran calidad la famosa y pegadiza banda sonora de la película.

No hará falta que digamos que la mano del amigo Lucas convierte en oro todo lo que toca, así que id preparando vuestra consola, la película en cuestión también, y hasta la banda sonora para lo que os espera con este Super Return of the Jedi. En noviembre podremos decir aquello tan popular de... ¡qué la fuerza os acompañe!



***Han y su pistola**. Han Solo seguirá haciendo de las suyas en esta tercera parte. Él y su pistola láser serán uno de los atractivos más poderosos del juego.*





***El tunel de la muerte**. Será la etapa final del juego, y se desarrollará a una velocidad mareante. El scroll del escenario os obligará a mantener los reflejos al cien por cien.*



***Acción horizontal**. Muchas fases os obligarán a avanzar horizontalmente al tiempo que acabáis con todo tipo de enemigos. Precisamente a eso se dedica aquí Chewbacca.*



***¡R2, cómo no!** El simpático androide R2D2 también tendrá un modesto papel en el Retorno. Marcará el punto en el que reiniciaréis una fase cuando perdáis una vida.*





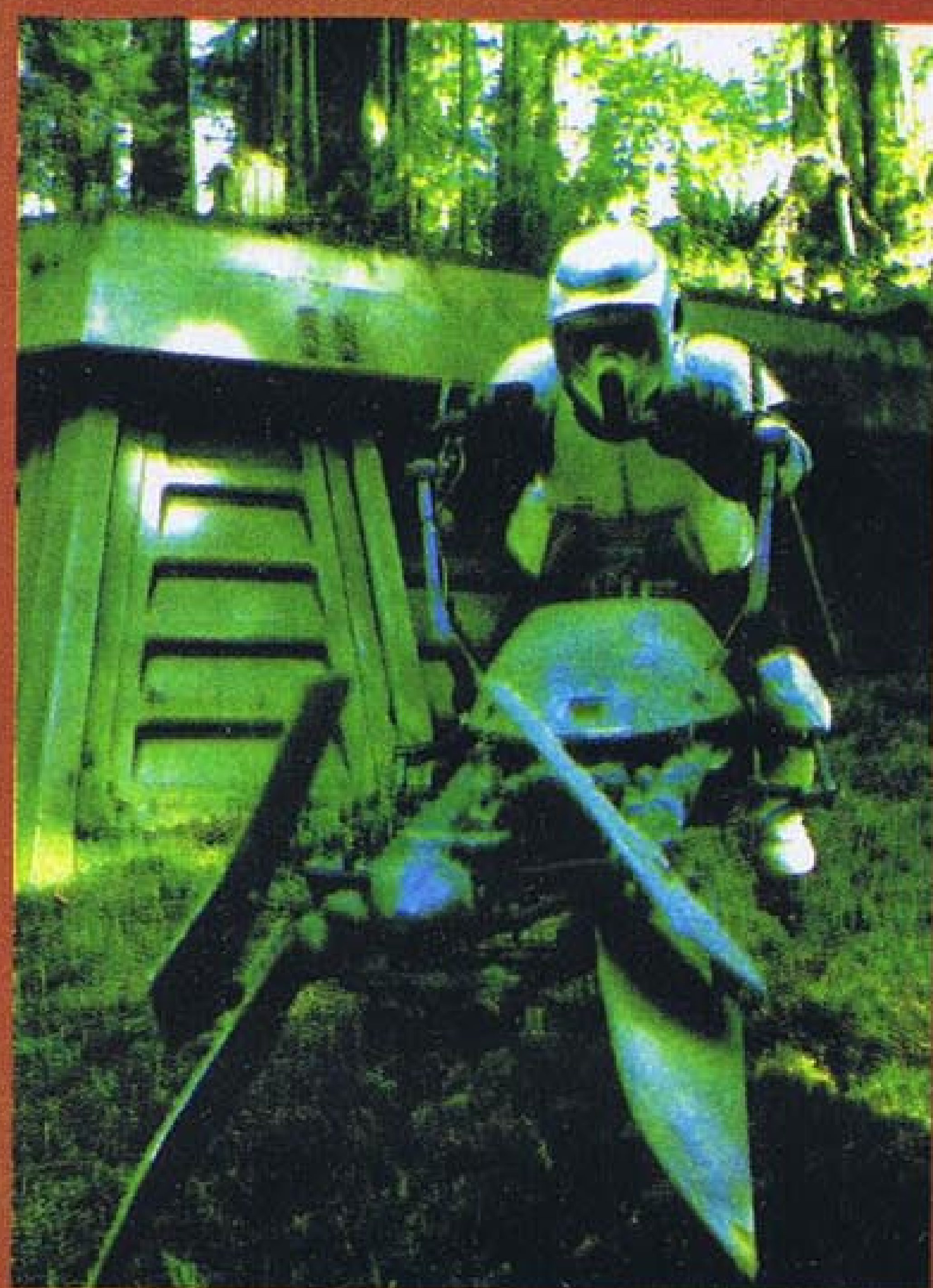




Cinco héroes de reparto

El Retorno del Jedi no se dejará en el tintero a ninguno de los principales protagonistas de la trilogía de las galaxias: **Luke Skywalker, Han Solo, Chewie, la Princesa Leia y el ewok Wicket** *estarán a vuestras órdenes en distintos momentos del juego. Además, al principio de la mayoría de las fases* **podréis elegir con cual de ellos queréis jugar** *(aunque algunas os obligarán a combatir con Luke).*





Lucas sabe cómo hacerlo

Las tres películas que forman la **trilogía de La Guerra de las Galaxias** *componen uno de los proyectos más fantásticos de la historia del cine.* **Star Wars (1977), The Empire Strikes Back (1980) y The Return of the Jedi (1983)** *son un sueño repleto de efectos especiales que sólo podía haber salido de la mente de un genio como* **George Lucas**. *Y sus posteriores adaptaciones a Super Nintendo, de un sello tan impresionante como el de* **LucasArts**. *No os extrañe entonces que los* ***16 megas y 19 niveles*** *de Super Return of the Jedi vayan a rebosar calidad por los cuatro costados: fases con Modo 7, colorido y variedad en los escenarios, y una banda sonora de lujo serán las cartas de presentación de este cartucho.*























Un tobogán en la galaxia. *Wicket se deslizará por esta especie de tobogán en la fase que protagoniza. Recogiendo 100 ítems como los que veis, conseguiréis una vida extra.*

Desde la torreta del Halcón. *Evitar el ataque de los Cazas "Tie" imperiales será vuestro objetivo en este nivel. Para ello tendréis que ser certeros con el punto de mira.*

Movimientos especiales. *La barra de la derecha medirá la energía con que Chewbacca realizará su golpe especial: una especie de salto en espiral de efecto demoledor.*

MICHAEL JORDAN CHA

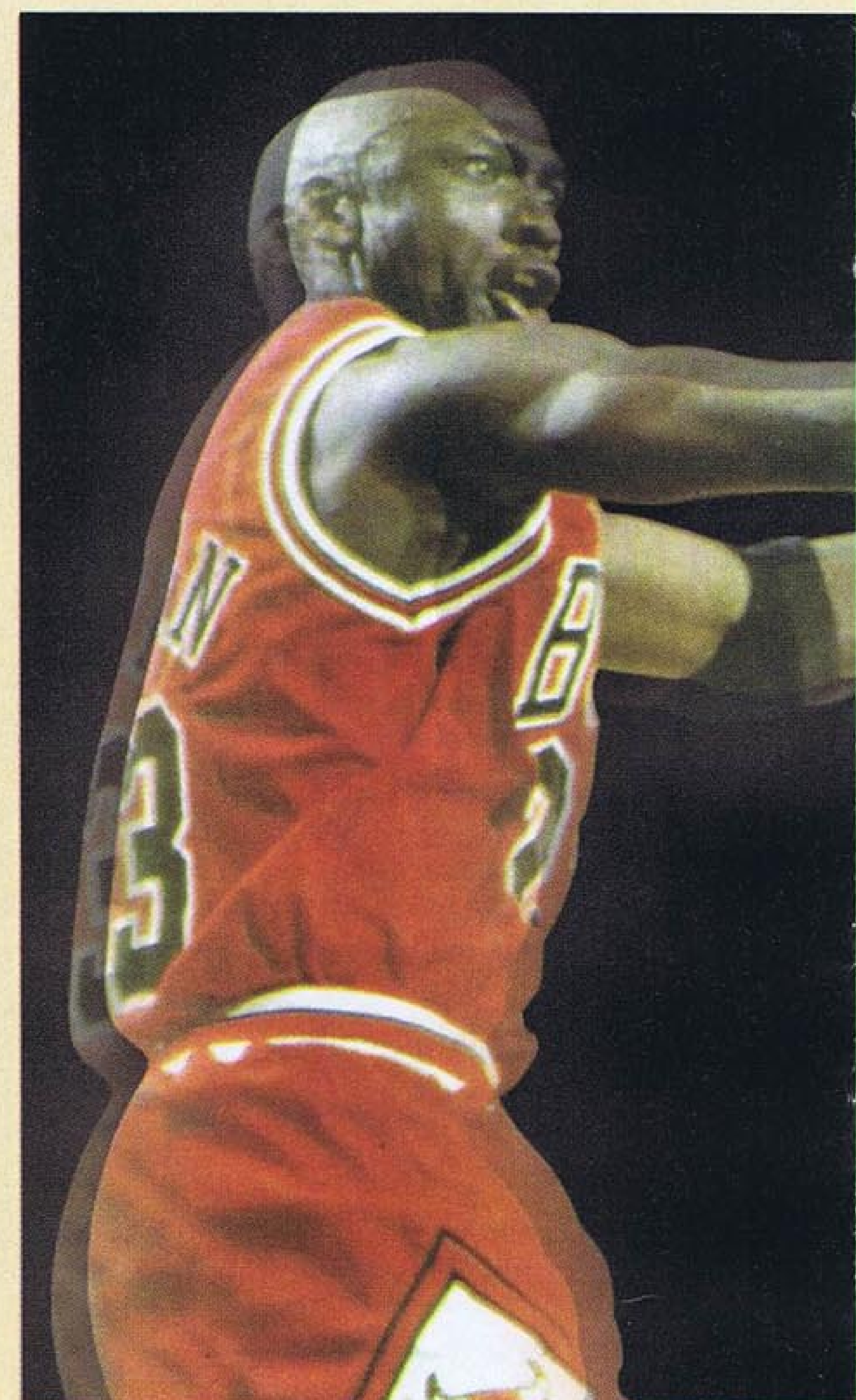
• Ocean • Super Nintendo •



Las puntuaciones. Un marcador a lo NBA se encargará de ponernos al corriente de los puntos conseguidos en la fase.

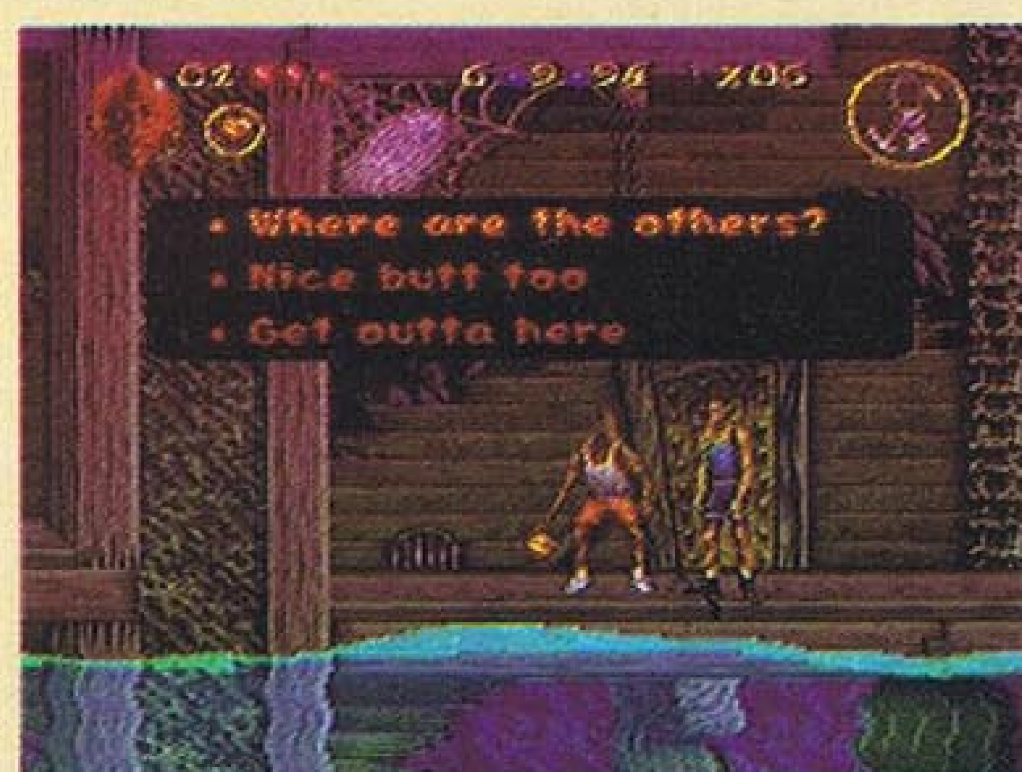


Machaca. A Jordan le encanta machacar el aro. Y aunque éste sea sólo un punto de retorno, él querrá los dos points.











Pronto co al "otro" Mi

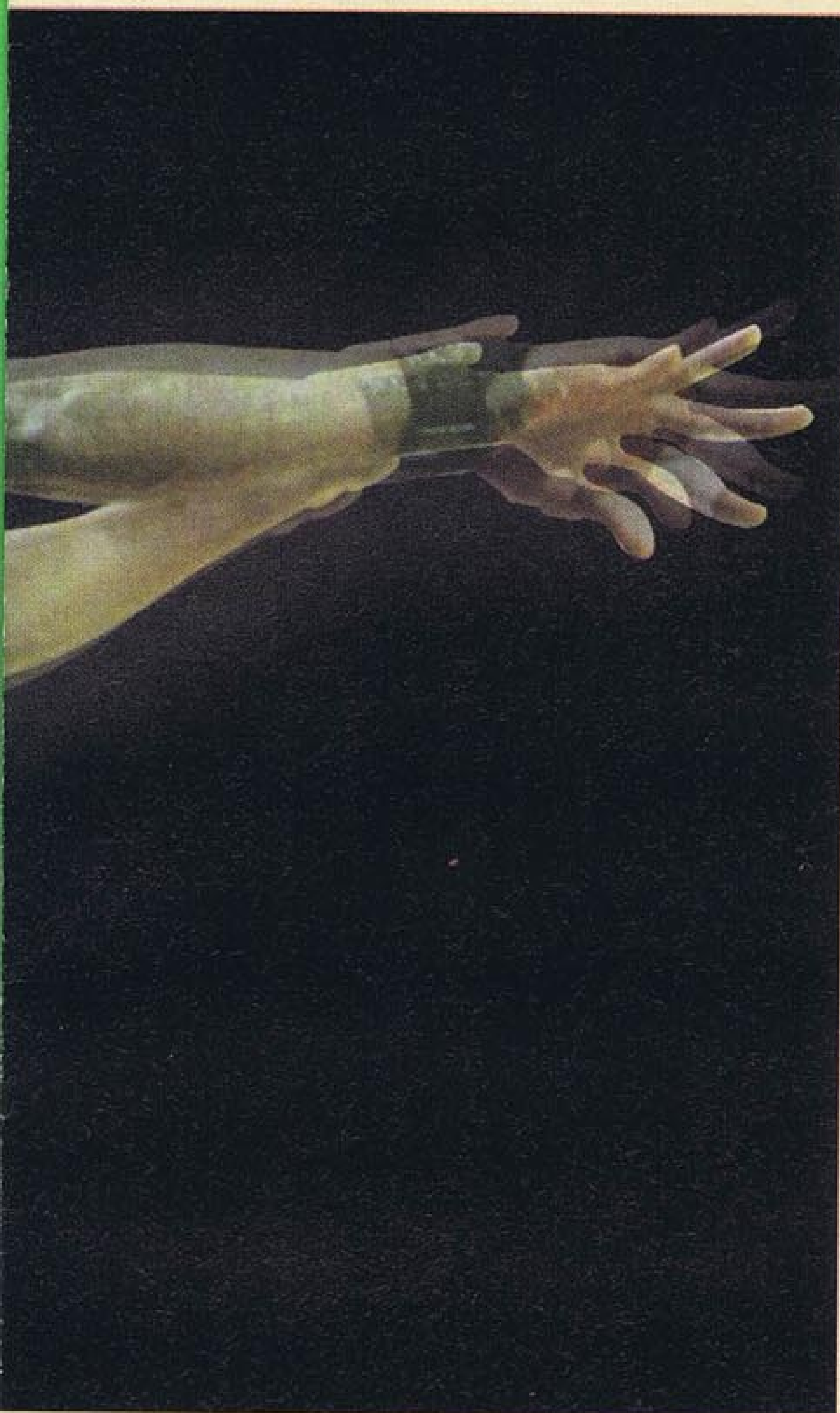
A este Jordan le dan unos "jamacucos" que para qué os vamos a contar. Primero se despide del basket -donde era una estrella- , luego dice hola al béisbol -donde fracasa estrepitosamente- y... tachán, sumergido en el mal del famoso, se desmarca con un **bienvenido al mundo del videojuego.** Ni que fuera Ben Johnson. Pero bueno, ya veis que el polifacético de color va a engatusarnos con un cartucho deportivo que.... ¡alto! Nos soplan que el juego no tendrá casi nada que ver con el deporte, que **la cosa irá de plataformas, jugadores de la NBA en peligro y multitud de fases plagadas de laberintos.** ¿Será cierto?

¡Creedlo, que os irá bien! El nuevo Jordan, vestido eso sí de corto y camiseta de los Bulls, **ha preferido un arcade y algunas dosis de inteligencia sobre el deportivo de turno. Ocean** elige bien (fijaos en Shaquille y su Kung Fu), y aun a riesgo de desilusionar al más forofo, se ha plantado en un jugoso argumento jugátil.



OS IN THE WINDY CITY

• Plataformas • 12 Megas • Noviembre •





Plataformas, sí. *Complicadas y habilidosas se le pondrán las cosas al nuevo Jordan. Bajadas, subidas, saltos, habilidad, llaves, su "nuevo juego" no le dejará descansar.*



El careto de Jordan. *El nivel de salud de Michael vendrá indicado por un careto digitalizado que variará en gestos a medida que vaya siendo tocado.*

Jordan está a punto de iniciarse en el mundo del videojuego con un arcade de plataformas en el que basket, inteligencia, habilidad y hasta jugadores de la NBA estarán implicados. La ciudad será Chicago y su arma, todo un balón de basket.

onoceréis chael Jordan

Jordan será la estrella y un balón su Diddy Kong, o arma arrojadiza si queréis. La misión consistirá en **rescatar a 20 jugadores de la NBA en plena ciudad de Chicago**. Lo que se resume en **4 grandes áreas con 5 fases por barba.**

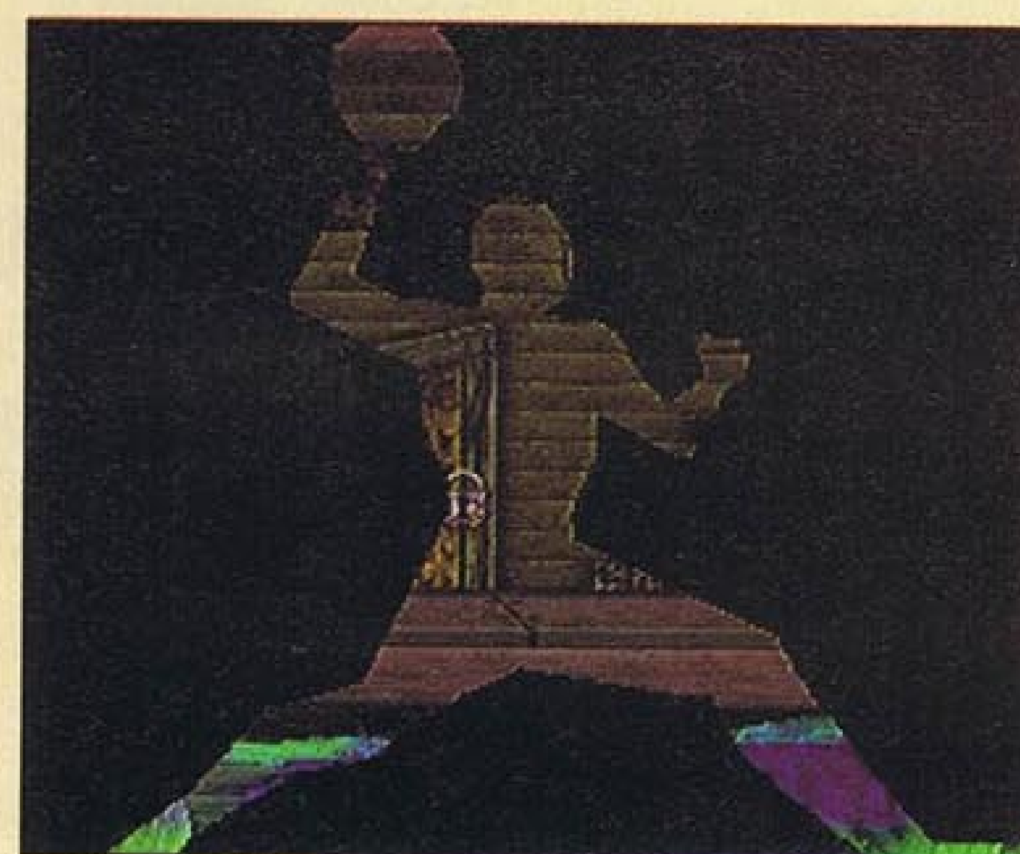
Frente a él, arañas metálicas, espantapájaros en traje de basket y, lo más importante, **muchas puertas.** Cada una se adornará con un cerrojo de varios colores, y lo divertido estará en **hacerse con las llaves correspondientes a cada tono para ir abriéndolas.** De algunas saldrán enemigos, de otras originales ítems y, por fin, de la principal los señores rescatados.

¿Alucinados con la cuestión? Pues eso no es nada. Como es norma de la casa en Electronic Arts, **sólo Michael Jordan se ha llevado hasta 350 frames de animación digitalizada.** El colega será capaz de ejecutar mates, gozará de balones on-fire, hasta siete tipos de "fuerzas especiales", botellas de seven-up y unas sorpresas que incluso le harán invisible.

Además, la aventura de Jordan promete ser de las interminables. Y es que **un nivel no siempre se acabará al encontrar la salida.** Quizá haya que volver y ver de nuevo a un gigantón de color pegando pelotazos a diestro y siniestro. Habrá que estar preparado, claro.



Curiosos enemigos. *Michael deberá demostrar su habilidad con el balón dejando fuera de combate a unos espantapájaros que irán vestidos con el traje oficial de la NBA.*



La sombra. *Al principio del juego y cada vez que Jordan "casque", seremos obsequiados con una sombra a lo modo 7 que se dejará caer a lo largo y ancho de la pantalla.*



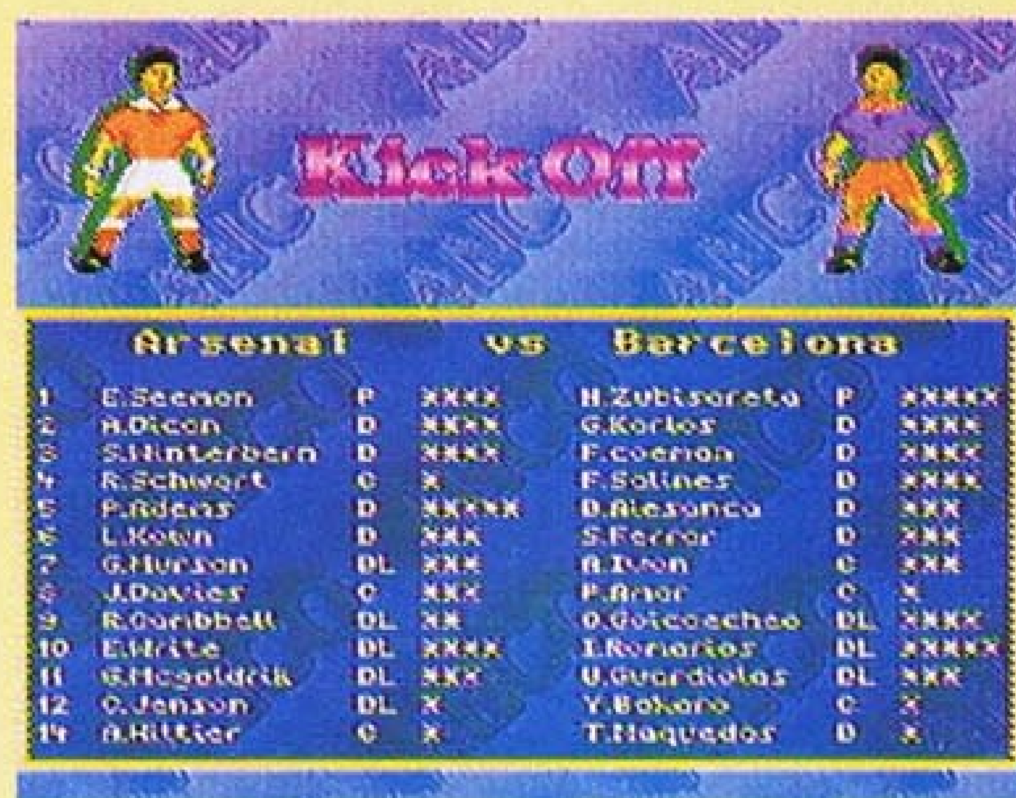
Metido a aventurero. *Esperemos que en la nueva andadura Jordan demuestre todo lo que sabe, porque su paso por el béisbol nos dejó más bien fríos.*

KICK OFF 3 EURO

• Vic Tokai • Super Nintendo •



Una clara oportunidad. *En cuanto le cojáis el tranquillo a los botones, no creemos que tengáis problema para plantaros en la puerta contraria cada dos por tres.*



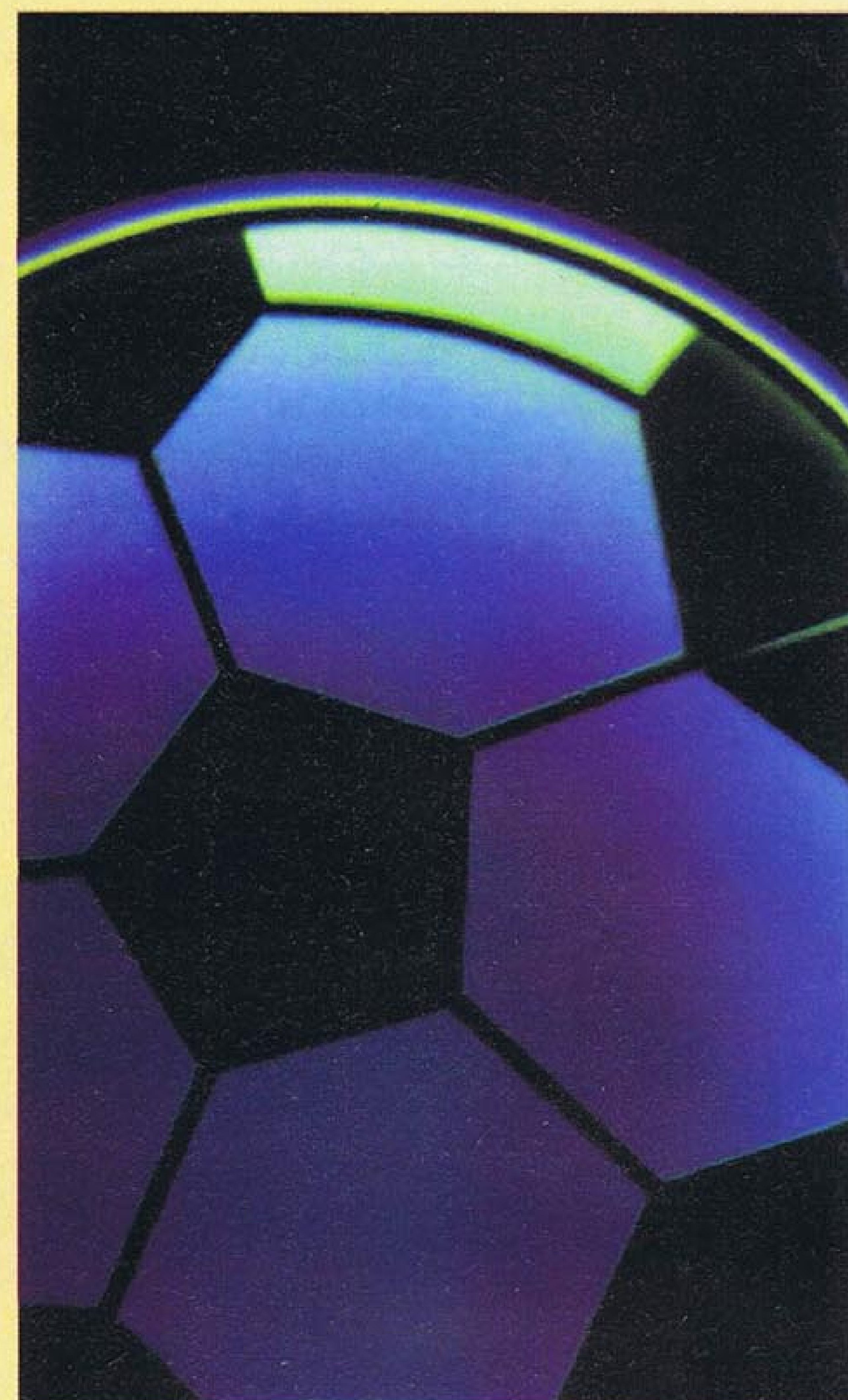
Las mejores ligas del mundo. *Las cinco ligas europeas más importantes estarán representadas por la casi totalidad de sus equipos. Y podréis enfrentarlos unos a otros.*



El penalti. *Las faltas también se castigarán en Kick Off 3. Aunque la verdad es que podréis elegir entre tres tipos de árbitro. Desde el indulgente hasta el exigente.*



Excelentes animaciones. *Los movimientos de los jugadores serán espectaculares, incluso a la hora de celebrar los goles alucinaréis con sus volteretas y gestos.*



El fútbol
fin en l

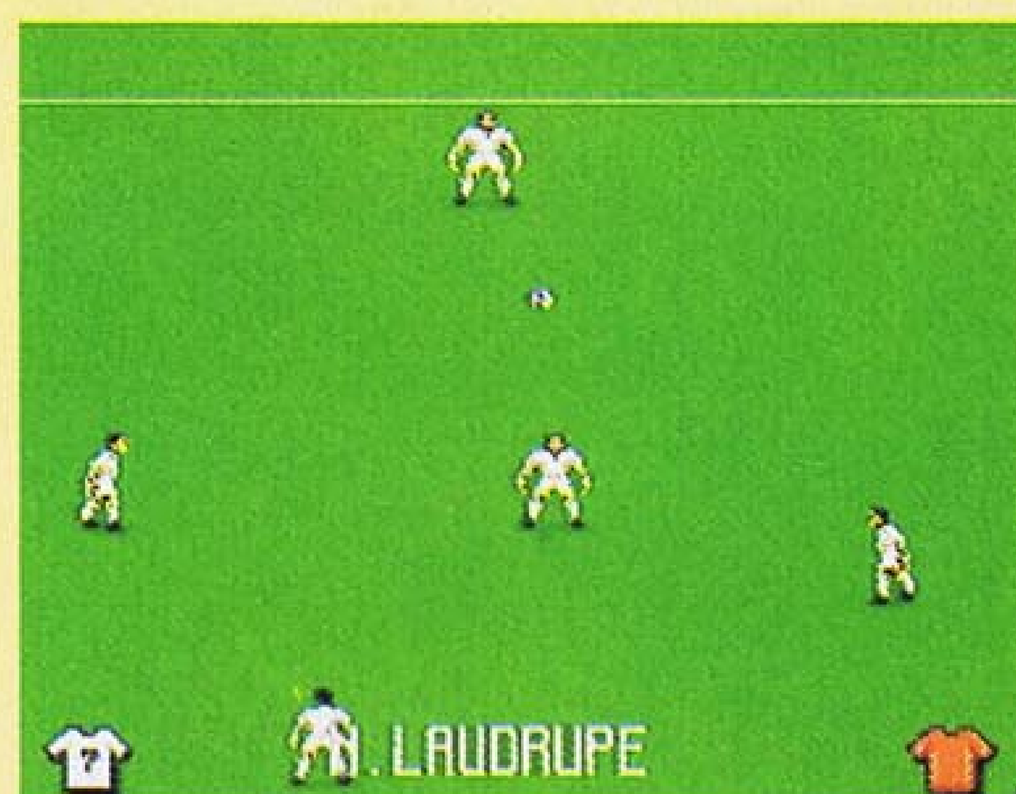
Tras la disputa del Mundial USA'94 parecía que había cesado **la futbolitis que asoló los 16 bits de Nintendo a principios de verano.** Ahora, tras un par de meses de descanso, tenemos una noticia triste para los que no encuentran sentido a eso de ver cómo 22 señores persiguen un balón, y tremendamente alegre para aquéllos que no encuentran sentido al pensamiento de los anteriores. Sin entrar en disputas sobre la utilidad social del fútbol, que para eso ya están los matrimonios los domingos por la tarde, nos limitamos a daros cuenta del **próximo lanzamiento de Kick Off 3,** un programa que se unirá a la larga lista de cartuchos de este género disponibles para la Super.

¿Que qué va a aportaros Kick Off 3? Pues, en primer lugar, solera, porque este programa será primo de las tres correspondientes versiones aparecidas para Amiga y PC, y **hermano del Kick Off que salió en su día para N.E.S y del Super Kick Off para Super.**

Adelantando ya algunos datos, os podemos decir que con él entraréis en el mundo de los clubes, porque no en vano uno de sus mayores atractivos será **la posibilidad de disputar las cinco mejores ligas de nuestro continente. A saber: la italiana, la española, la alemana, la inglesa y la francesa,** cada una con equipos reales y jugadores similares a los verda-



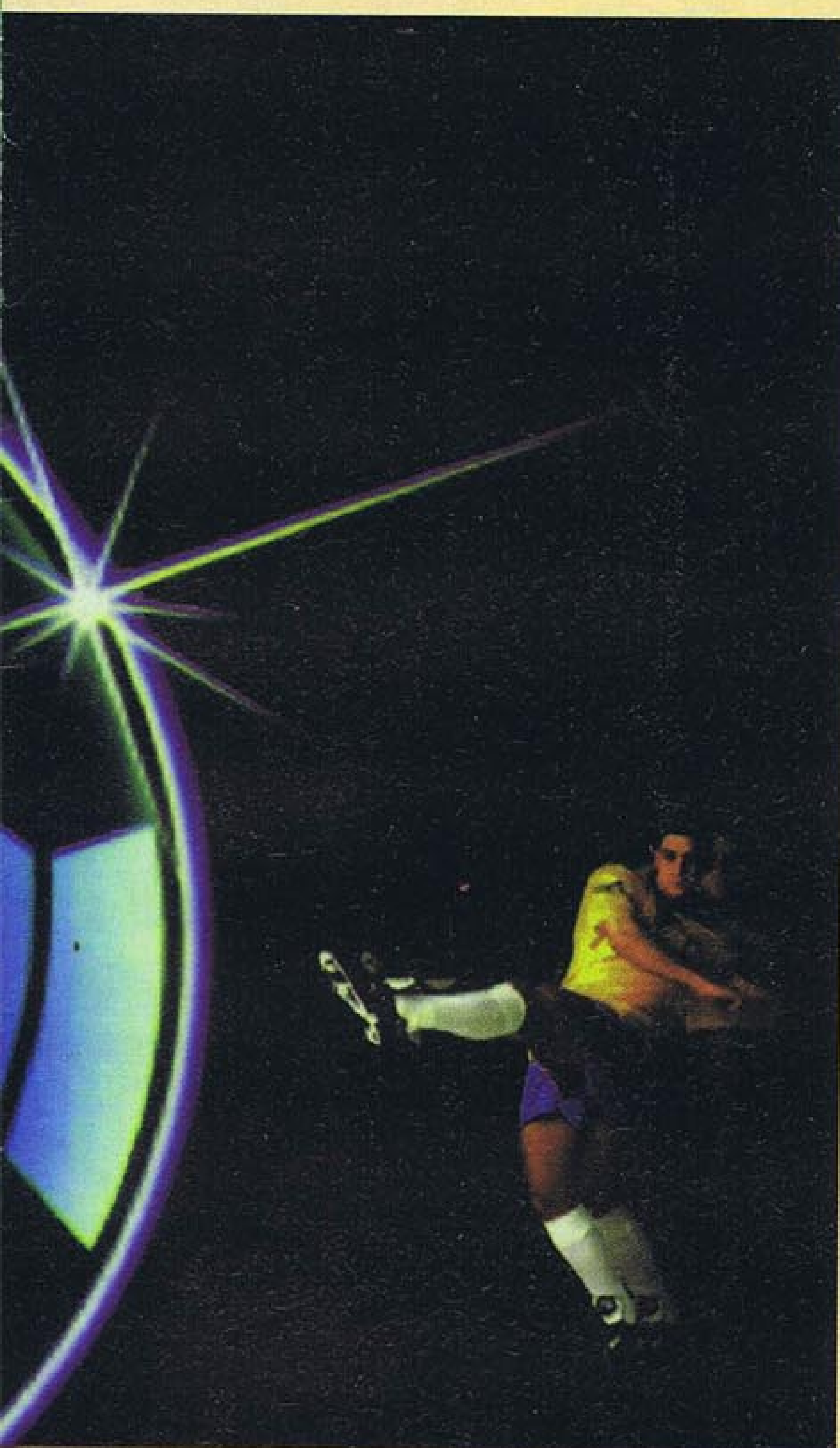
Un expediente para ese señor. *Kick Off reproducirá absolutamente todos los lances de juego durante un partido.*



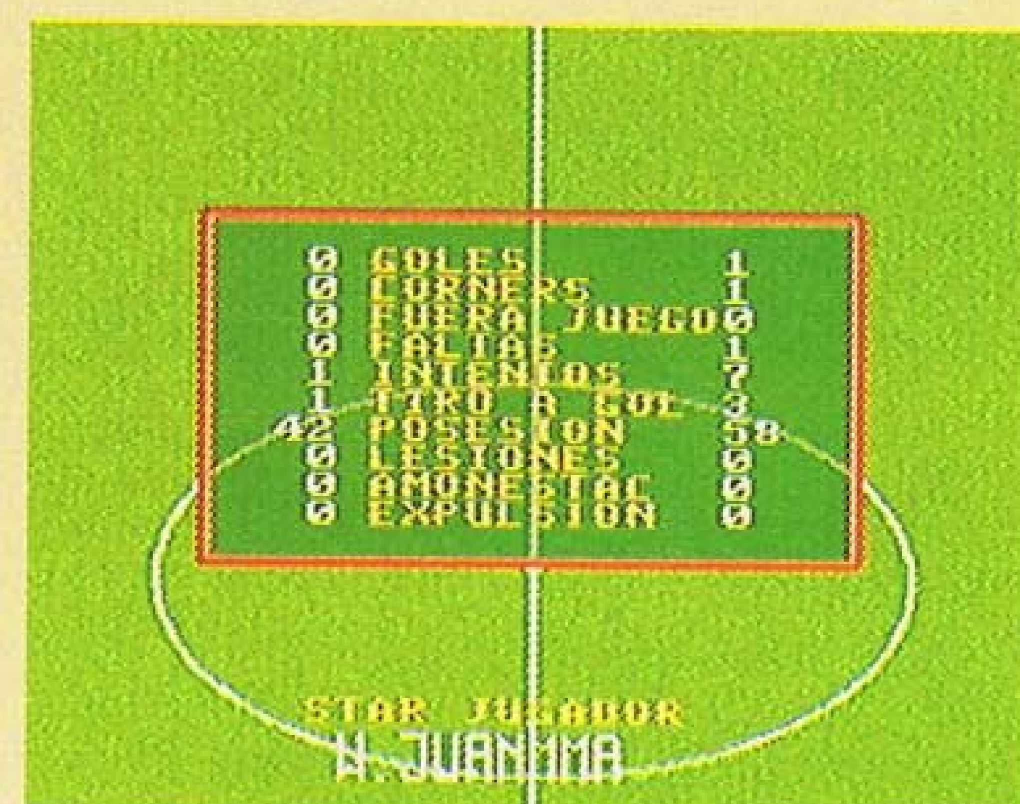
Entrenamiento y presentación. *Antes de cada partido, los jugadores harán una especie de rondito de presentación.*

PEAN CHALLENGE

• Deportivo • 8 Megas • Noviembre •



Con Kick Off 3 se hará plena realidad aquello de "este año, la Liga la puedes ganar tú". Y no sólo la española, sino también la italiana, la alemana, la inglesa y la francesa.



En español y con estadísticas. *Tras el partido, podrás echar un ojo a los sucedidos castellanizados del encuentro.*

no tiene a Super

deros. Eso no querrá decir que las selecciones no tengan cabida en el cartucho, ya que con Kick Off 3 **también podréis disputar una competición con los 24 equipos nacionales que participaron en el pasado mundial.**

En cuanto al aspecto gráfico, **la perspectiva será lateral,** los sprites tendrán un tamaño considerable y las animaciones de los jugadores tampoco se quedarán atrás en cuanto a calidad.

Sabemos que estaréis deseando saber más cosas sobre Kick Off 3, pero de momento esto es todo. El mes que viene tendréis todo a punto para enfundaros la camiseta y **saltar al campo de vuestra Super 16 bits** en busca del ansiado título de campeón.



No es San Siro, pero nadie se puede quejar del estadio Kick Off 3



Así se crea una maravillla

Tras un juego tan avanzado técnicamente como **Mortal Kombat II** se esconde un cuidadoso proceso creativo que comprende varios pasos hasta alcanzar el magnífico aspecto final que posee, de sorprendente similitud con la recreativa.

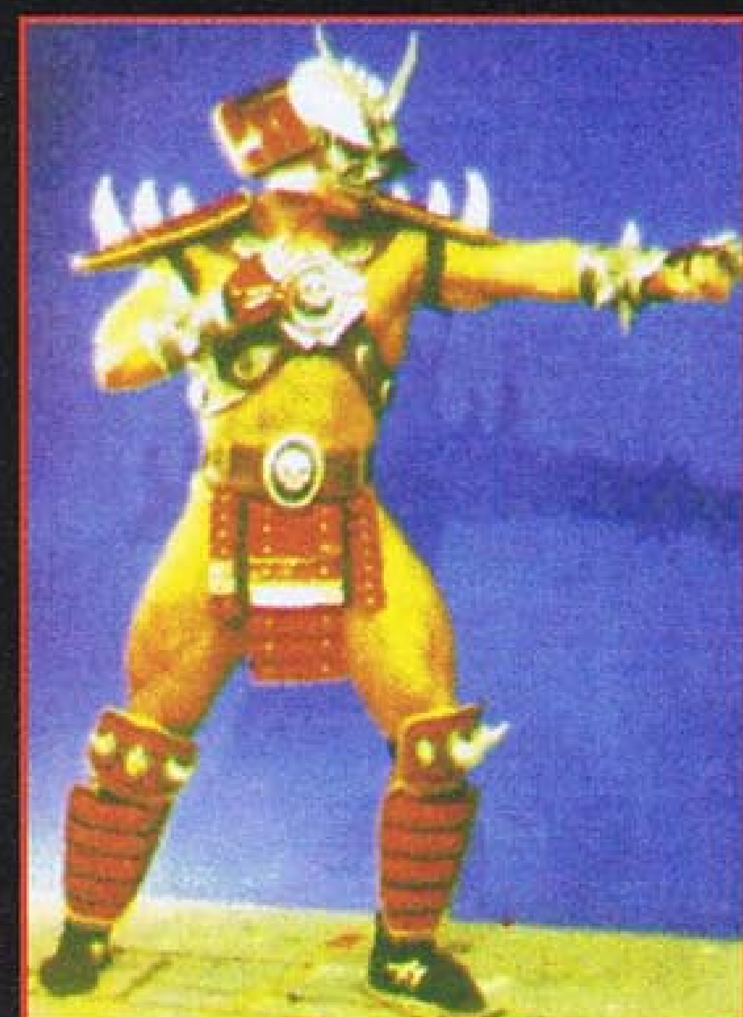
El primero consistió en la **búsqueda de actores reales** que encajasen en la imagen de los personajes -previamente plasmada en bocetos- y que, además, tuviesen la **agilidad suficiente como para imitar los movimientos propios de cada golpe**. La mayoría de ellos fueron elegidos por **John Tobias** (uno de los diseñadores del juego) de entre los clientes de un gimnasio local. Así, por ejemplo, **tras el personaje de Shao Kahn se esconde Brian Glynn, un rocoso culturista**.

Más tarde, se les **filmó sobre una pantalla azul** (la misma técnica que se emplea con los mapas del tiempo de los noticiarios) para, posteriormente, eliminar automáticamente el fondo de color y separar así las **imágenes**, que después fueron **tratadas secuencia a secuencia** para potenciar los colores y la textura muscular de los luchadores. Finalmente, fueron unidas hasta conseguir el efecto de dinamismo que se puede observar en el juego.

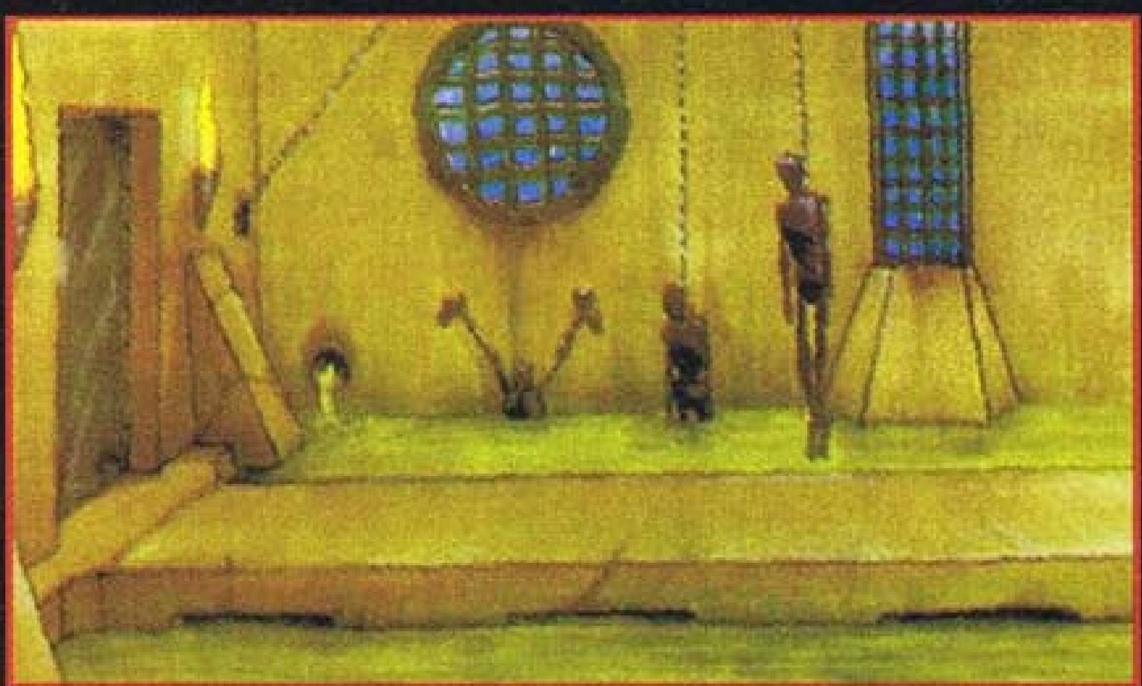
El aspecto más espectacular de MKII, los **Fatalities**, son en realidad **imágenes dibujadas a mano** en su mayor parte: uno de los más sobresalientes es el enorme dragón en que se transforma Liu Kang, que se consiguió con la utilización de un **programa de morphing para PC**.

Otra de las curiosidades que querréis saber es **cómo se creó a Kintaro**, el ser mitad hombre-mitad dragón que sustituye a Goro en esta segunda parte del juego. Evidentemente, Kintaro no es la digitalización de un actor de carne y hueso (entre otros detalles, que no se os escape que tiene cuatro brazos), sino que nació de un **molde de látex** creado a partir de una **figura de arcilla y filmado fotograma a fotograma** como en las películas animadas de figuras de plastilina.

El trabajo de digitalización alcanzó hasta a los escenarios, ya que se **grabaron en video trozos de hormigón o mármol** y se trabajó a mano sobre ellos. Con estos detalles comprenderéis por qué los 24 megas de Mortal Kombat II encierran el mejor juego de lucha de todos los tiempos.



En estas imágenes podéis ver diferentes momentos del proceso de creación de Mortal Kombat II. Desde la filmación de los actores reales sobre un fondo azul hasta el diseño de los escenarios, nada en este cartucho queda libre del toque de la más moderna tecnología.







MORTAL I



En las páginas que siguen vamos a descubrirte un nuevo mundo de lucha. Algo sorprendente, nunca visto, que dejará al gran público de piedra. Vamos a valernos para ello del genial MK II. Y más allá

KOMBAT



de ofreceros fatalities y golpes especiales , vamos a mostraros de una forma impactante hasta dónde puede llegar un arcade de golpes de nueva generación. A continuación, los secretos de Mortal Kombat II.

¿Estás preparado para esto?

Todo comenzó hace **500 años**, cuando **Shang Tsung** fue expulsado del **Outworld** como castigo por los crímenes que había cometido. Fue entonces enviado, junto a su pupilo **Goro**, a la Tierra. Su misión: romper el equilibrio de fuerzas y permitir que su maestro, Shao Kahn, gobernase por siempre. Sin embargo, fue derrotado. Era el primer MK.

Ahora, de vuelta al Outworld, Shang Tsung ha urdido un plan que le servirá para vengarse y, de paso, salvar el pellejo: un torneo celebrado en el propio Outworld con el mismísimo **Shao Kahn** como anfitrión. En él participarán **doce luchadores**, que formarán una mezcla de caras conocidas y nuevos personajes: de la primera versión desaparecerían **Sonia y Kano**, mientras que **Reptile** y Shang Tsung habrían abandonado sus papeles de personaje oculto y enemigo final respectivamente para pasar a integrar el plantel de participantes. Finalmente, los nuevos responderían a los nombres de **Baraka, Kung Lao, Kitana, Mileena y Jax**.

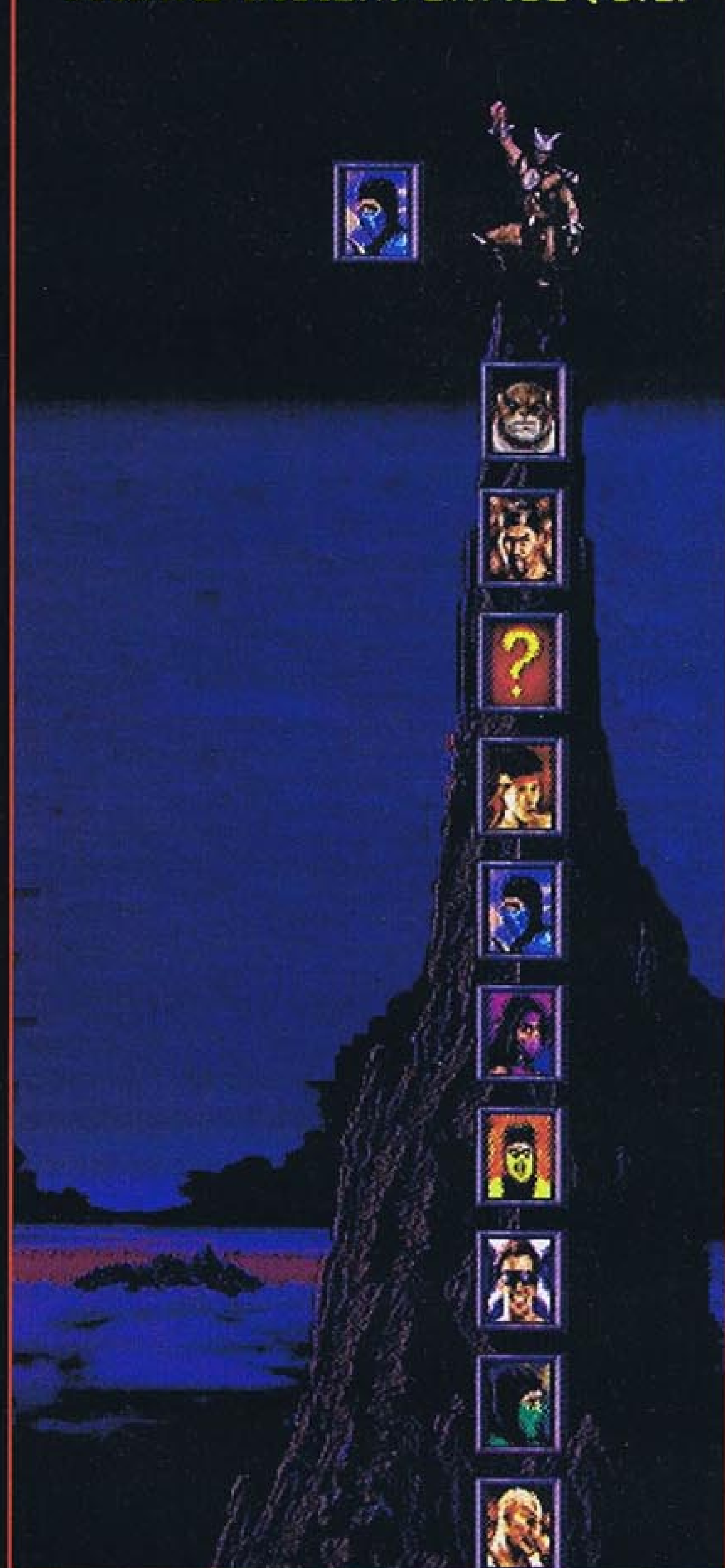
En el Torneo tendréis que enfrentaros al resto de luchadores y, si quedáis victoriosos, todavía os restarán dos últimos obstáculos hasta alcanzar el título de vencedor: **Kintaro**, un ser monstruoso que sustituye a Goro y pertenece a su misma especie, y Shao Khan, el maestro del mal.

Los que conozcáis la recreativa os daréis cuenta del grado de perfección que se ha conseguido en su conversión para Super Nintendo. La calidad de las digitalizaciones es asombrosa, muy mejorada respecto a la de la primera parte tanto en nitidez como en colorido, y el sonido no se queda a la zaga, especialmente con la impresionantemente grave voz en off que se escucha.

Los movimientos también son más suaves ahora, los golpes especiales salen con facilidad, y además se ven acompañados por dos aspectos fundamentales que le confieren fuerza al juego: la **presencia de la sangre desde el primer momento**, sin censura de ningún tipo, y la gran **variedad de movimientos finales que se ha incorporado**: alucinantes **Fatalities** junto al toque de humor de los **Babalities y Friendship Moves**. Todo ello conforma un cartucho irrenunciable, una joya que no debe faltar en ninguna colección.



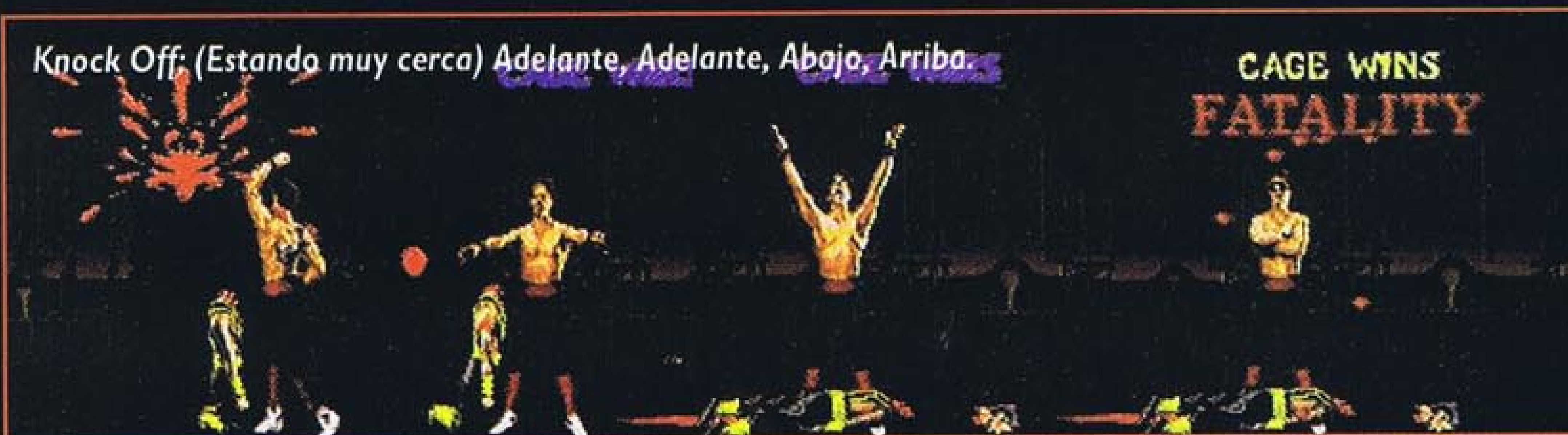




Cómo se realizan los golpes finales

JOHNY CAGE

Knock Off: (Estando muy cerca) Adelante, Adelante, Abajo, Arriba.

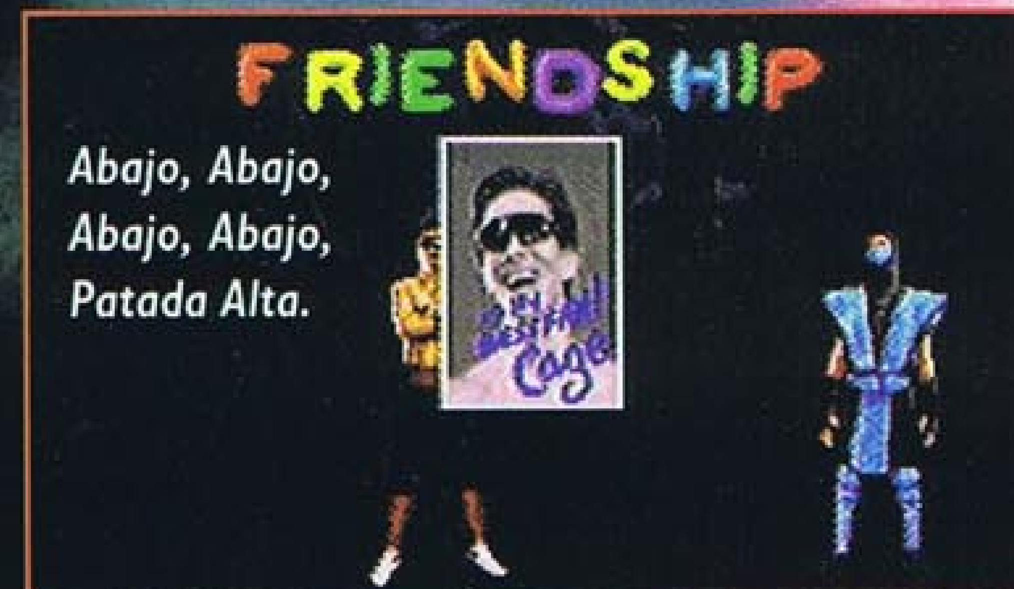


Atrás, Atrás, Atrás, Patada Alta.



Torso: (Estando muy cerca) Abajo, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo Bajo.





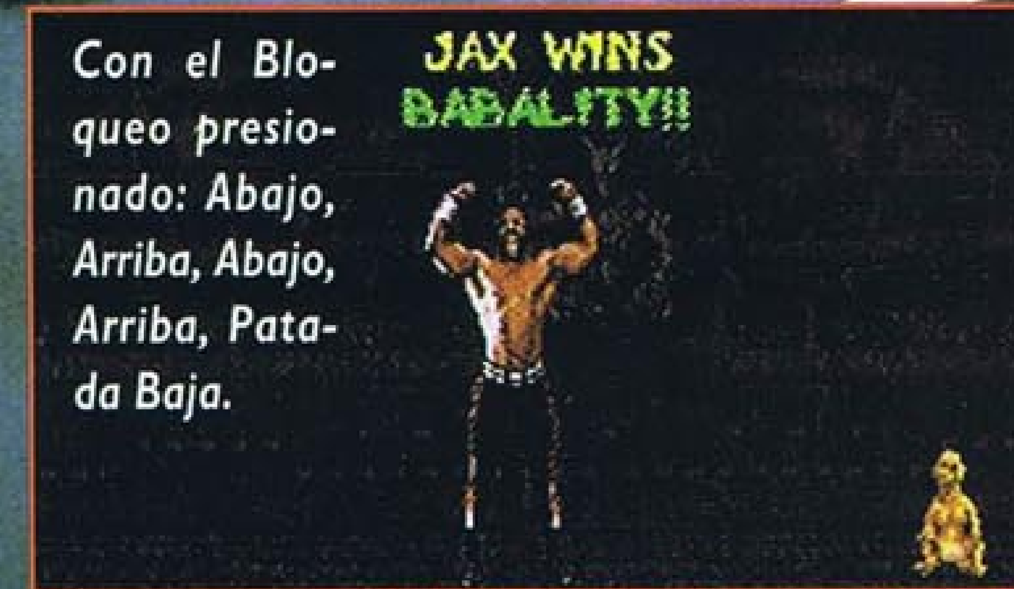
Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.

JAX

Arms: (Cerca del enemigo) Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Puñetazo Bajo.



Con el Bloqueo presionado: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Patada Baja.



Clap: (Estando muy cerca) Puñetazo Bajo + Adelante, Adelante, Adelante, Soltar Puñetazo Bajo.





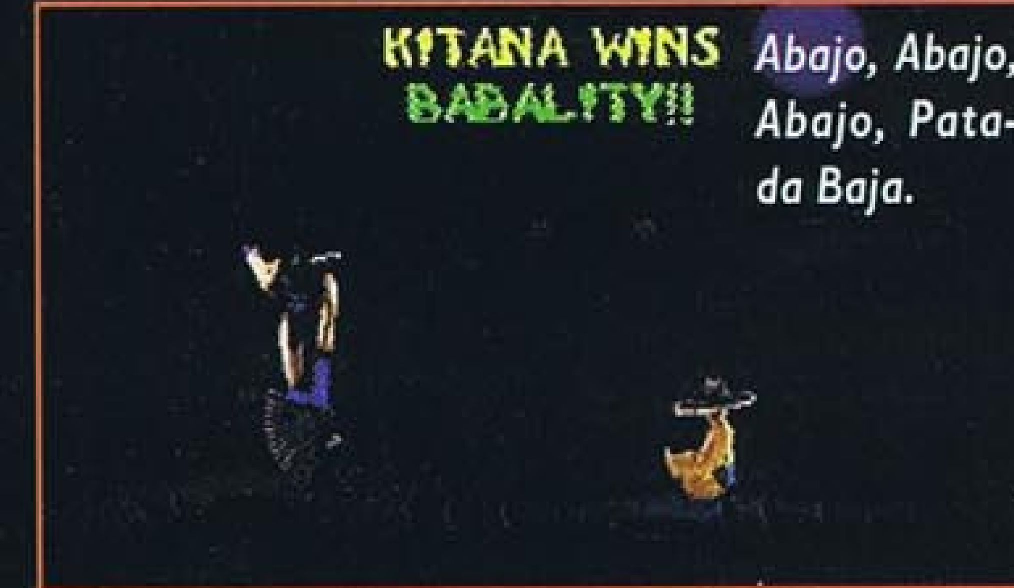
Con el Bloqueo presionado: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Patada Baja.

KITANA

Kiss: (Estando muy cerca) Patada Baja + Adelante, Adelante, Abajo, Adelante, soltar Patada Baja.



Abajo, Abajo, Abajo, Patada Baja.



Decapitation: (Estando muy cerca) Bloqueo, Bloqueo, Bloqueo, Patada Alta.





Con el Bloqueo presionado: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Baja.

KUNG LAO

Split: (Cerca del enemigo) Adelante, Adelante, Adelante, Patada Baja.



KUNG LAO WINS
BABALITY!!



Atrás, Atrás, Adelante, Adelante, Patada Alta.



Hat: (Desde un extremo) Puñetazo Bajo + Atrás, Adelante, soltar Puñetazo Bajo y guiar el sombrero.

FRIENDSHIP

Atrás, Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.

LIU KANG

Dragon: (Estando muy cerca) Abajo, Adelante, Atrás, Atrás, Patada Alta.



LIU KANG WINS
BABALITY!!

Abajo, Abajo, Adelante, Atrás, Patada Baja.



Uppercut: (Cerca del enemigo) Bloqueo + Girar el pad 360 grados.



FRIENDSHIP

Adelante, Atrás, Atrás, Atrás, Patada Baja.

MILEENA

Man Eaten: (Estando muy cerca) Presionar Patada Alta 2 segundos y soltar.



MILEENA WINS
BABALITY!!



Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.



Multi Sai: (Estando muy cerca) Adelante, Atrás, Adelante, Puñetazo Bajo.

FRIENDSHIP

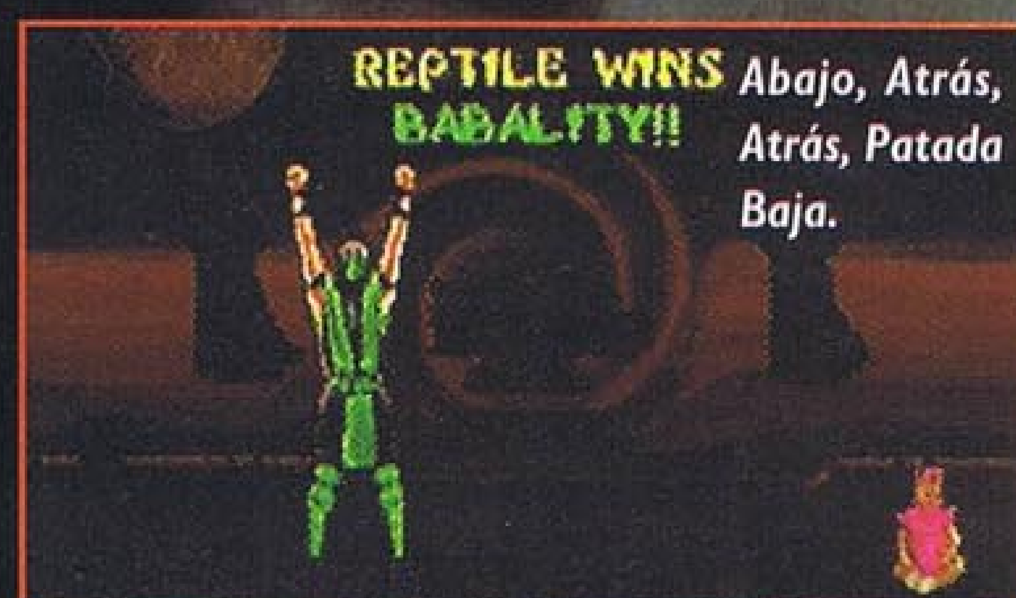
Con el Bloqueo presionado: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Alta.

Cómo se realizan los golpes finales

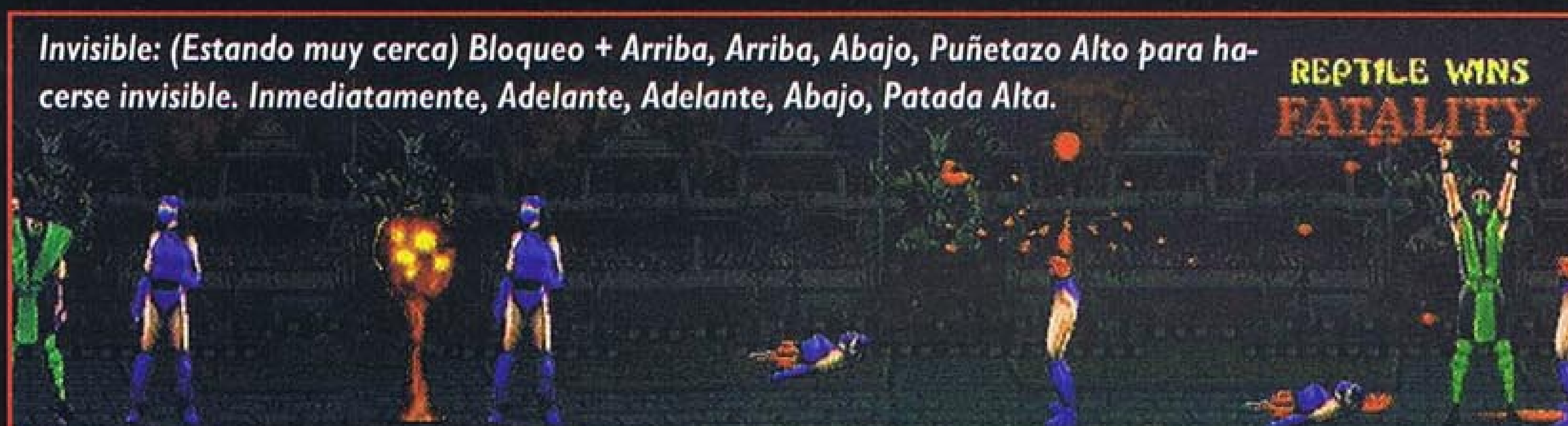
REPTILE



Tongue: (A media distancia) Atrás, Atrás, Abajo, Puñetazo Bajo.



Abajo, Atrás, Atrás, Patada Baja.

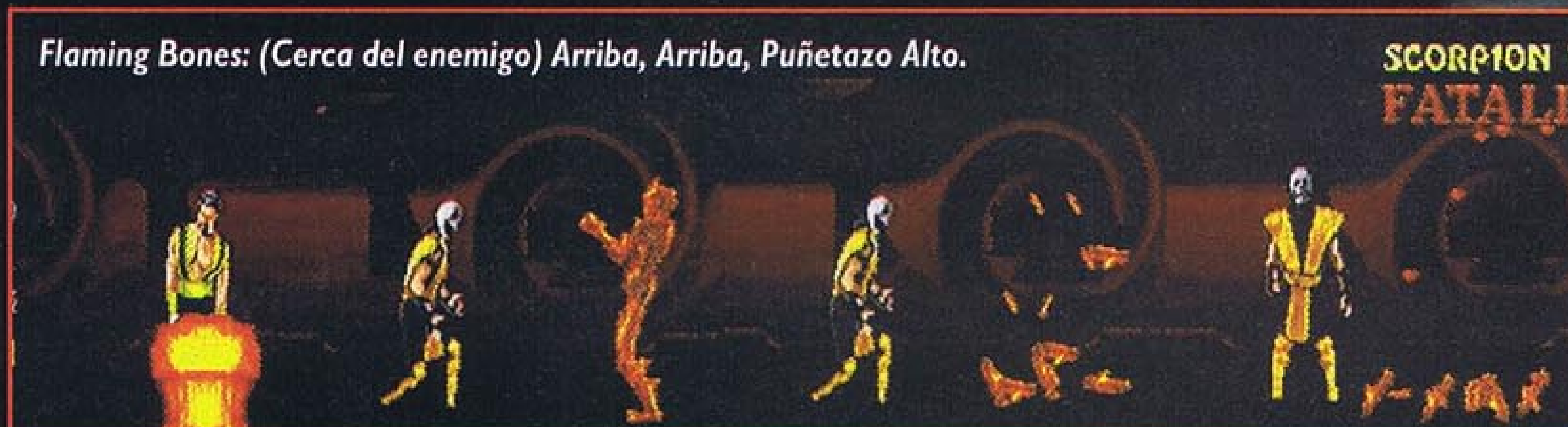


Invisible: (Estando muy cerca) Bloqueo + Arriba, Arriba, Abajo, Puñetazo Alto para hacerse invisible. Inmediatamente, Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta.



Atrás, Atrás, Abajo, Patada Baja.

SCORPION



Flaming Bones: (Cerca del enemigo) Arriba, Arriba, Puñetazo Alto.



Abajo, Atrás, Atrás, Patada Alta.



Slash: (Estando muy cerca) Presionar Puñetazo Alto + Abajo, Adelante, Adelante, Adelante. Soltar Puñetazo Alto.

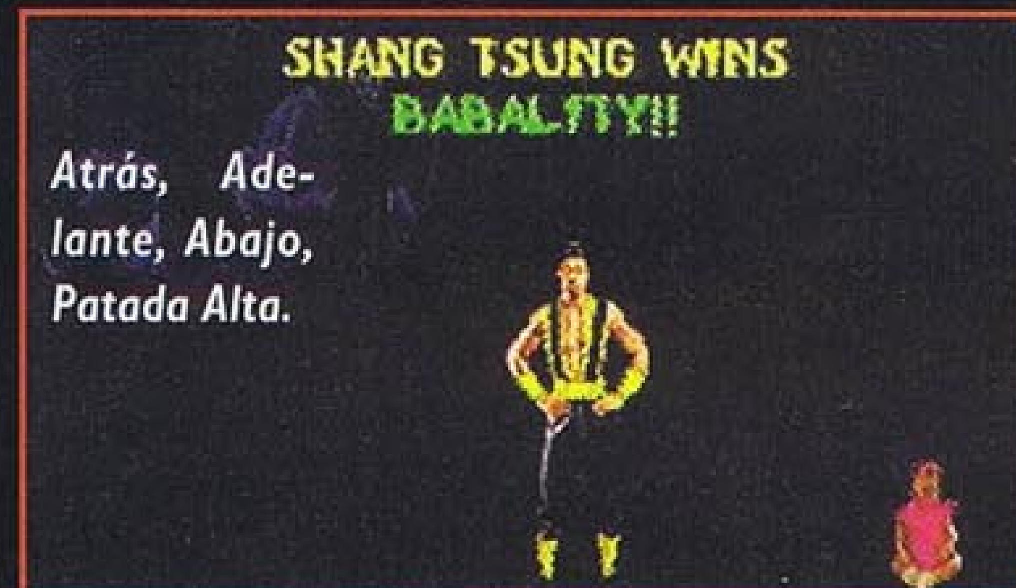


Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.

SHANG TSUNG



Inside Out: (Cerca del enemigo) Presionar Patada Alta 4 segundos y soltar.



Atrás, Adelante, Abajo, Patada Alta.



Soul Stealer: (Estando muy cerca) Bloqueo + Arriba, Abajo, Arriba, Patada Baja.



Atrás, Atrás, Abajo, Adelante, Patada Alta.

SUB ZERO



(Desde un extremo) Presionar Puñetazo Bajo + Atrás, Atrás, Abajo, Adelante. Soltar Puñetazo Bajo.



Abajo, Atrás, Atrás, Patada Alta.



Freeze: (Cerca del enemigo) Adelante, Adelante, Abajo, Patada Alta. Acercarse y Adelante, Abajo, Adelante, Adelante, Puñetazo Alto.

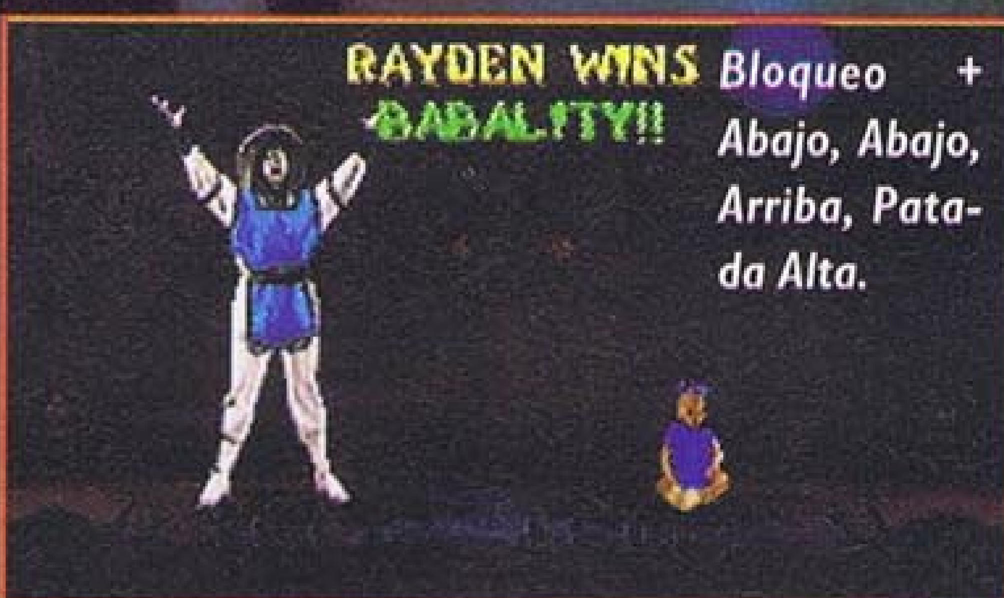


Atrás, Atrás, Abajo, Patada Alta.

RAYDEN



Shocker: (Estando muy cerca) Presionar Patada Baja 3 segundos. Soltar y presionar repetidamente Bloqueo y Patada Baja.



Bloqueo + Abajo, Abajo, Arriba, Patada Alta.

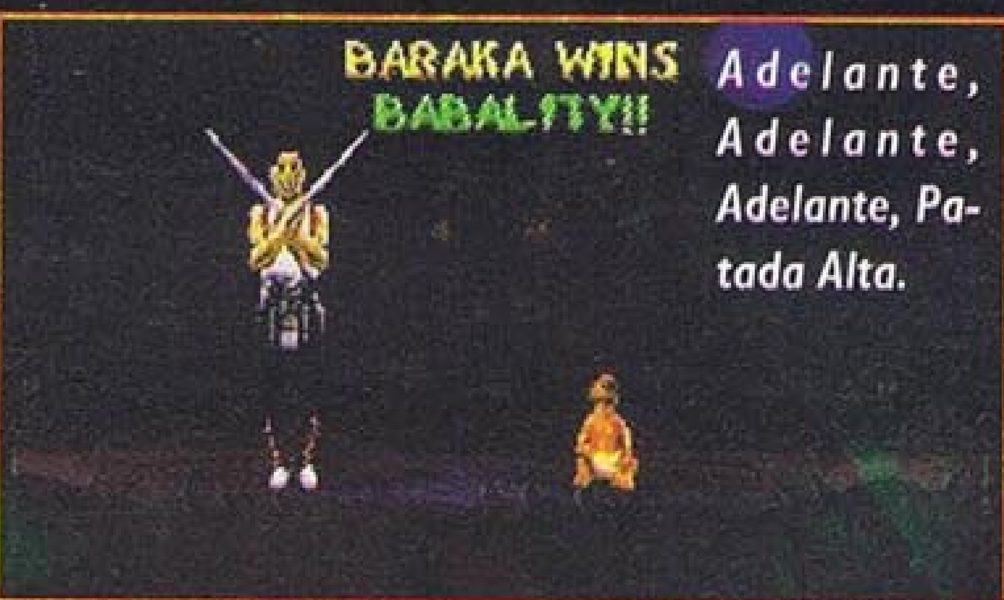


Abajo, Atrás, Adelante, Patada Alta.

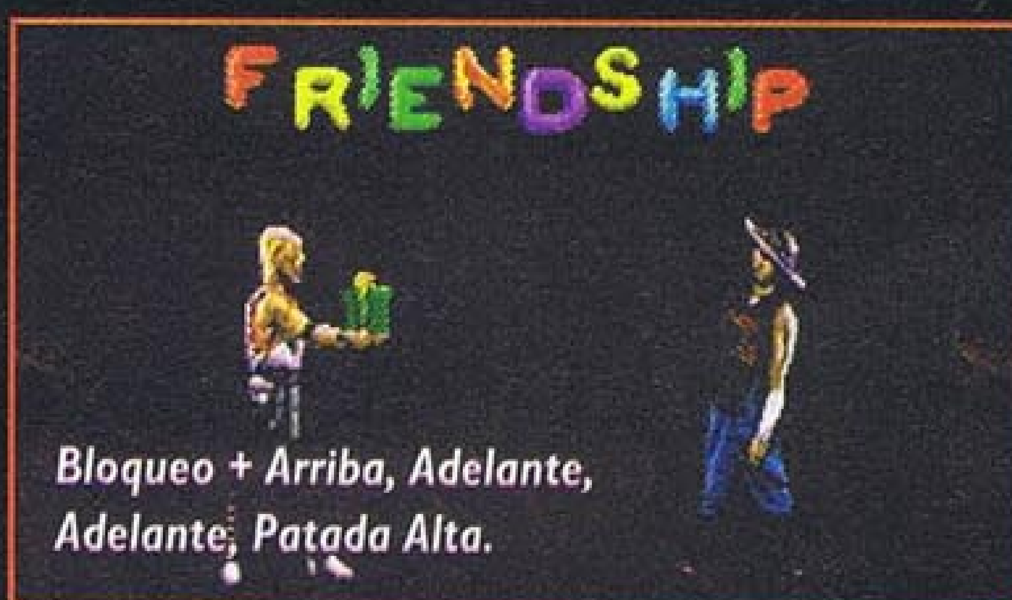
BARAKA



Lift: (Estando muy cerca) Atrás, Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo Bajo.



Adelante, Adelante, Adelante, Patada Alta.



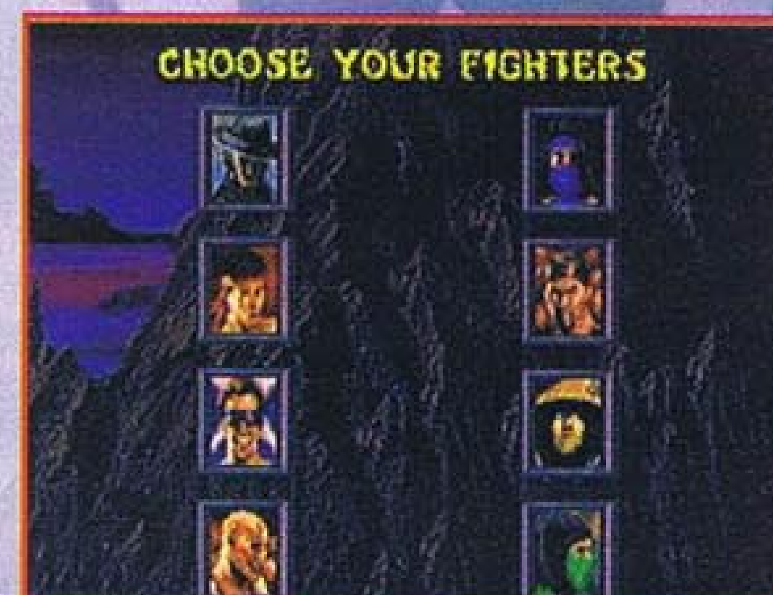
Bloqueo + Arriba, Adelante, Adelante, Patada Alta.

Nota: *Para ejecutar babalities y friendships debes ganar el segundo asalto sin utilizar los puñetazos.*

Ya están aquí los primeros trucos

- ***Modo 2 Players con cuatro personajes cada uno***: *En la pantalla de presentación presiona L, R y Start.*
- ***Para eliminar las presas***: *Después de elegir luchador en el Modo 2 Jugadores, presiona Abajo y Puñetazo Alto en ambos mandos, en la pantalla que anuncia la pelea.*

La máquina elige luchador: *Presiona Arriba y Start en la pantalla "Choose your Fighter".*





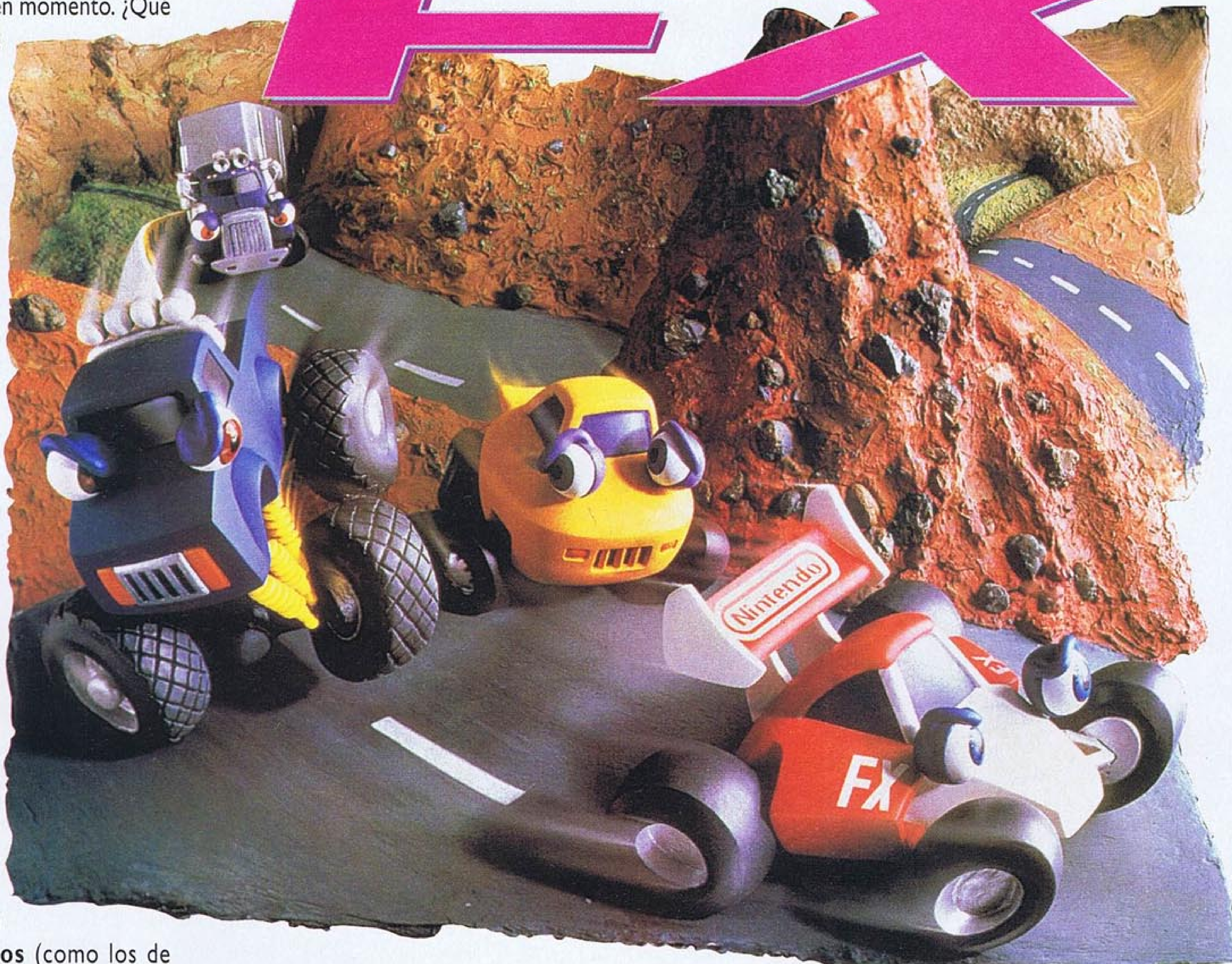


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Stunt Race FX

Nintendo se mueve más rápido. Y por supuesto, mejor. Su última hazaña en FX 2ª generación viene a dejarlo claro, y los cochecillos que se han sacado de la manga, simplemente a confirmar el buen momento. ¿Qué fue de aquellos maravillosos tiempos de Starwing? Están superados. Ahora se domina más ampliamente la técnica, no se dejan agujeros sin tapar, se aprovecha la fuerza de los chips "cartucheros" y se mentaliza al público para que se prepare antes de la movida. Los nuevos tiempos dirán que Starwing fue el principio y que ahora le toca el turno a la bestia, al magnífico de Nintendo.

Stunt Race FX os sorprenderá gradualmente. Quizá al principio encontréis algo "infatiloide" el diseño de los autos, o veréis pocos circuitos, pero nada como empezar para saborear un postre que llega con premura. Los **coches** (tres + una motazo) **llevan ojos y colores muy vivos** (como los de Playskool), pero resultan tan **moldeables y llevaderos** como los Micromachines y a la sazón tienen una **personalidad mucho más fuerte que los de Virtua Racing**. Además, hay que verlos en movimiento: suaves, risue-



"EL MAGNÍFICO DE NINTENDO"



***Despliegue informativo**. En el marco que rodea la pantalla podéis enteraros de por dónde vais, a cuánto, qué daños habéis sufrido, cuánto tiempo resta y cuántas estrellas tenéis.*

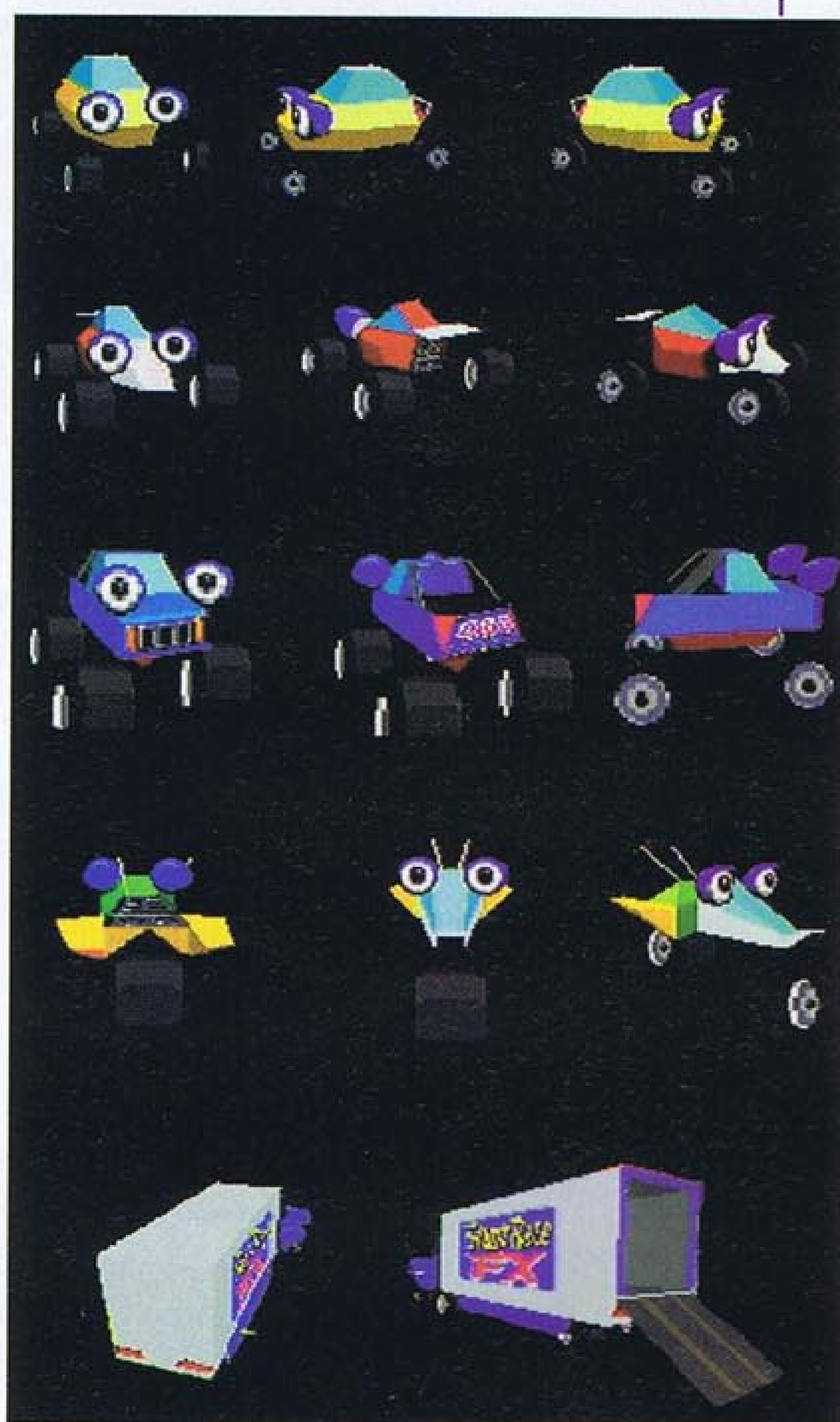


***Se graban los records.** Tanto en el modo Stunt Trax como el Speed Trax quedarán para la posteridad los mejores tiempos de cada jugador. Nunca se van. Ni con Reset.*



***¡El tiempo!** El reto en Stunt Trax está en recoger todas las estrellas del circuito en el menor tiempo posible. Si lo consigues, pasarás de nivel. Si te pasas, ya sabes, amigo.*

¡Pero si estos coches tienen ojos!



1- **Toyota "4WD"**: *El utilitario del grupo. Vale para* **novatos**, *alegra la vista y encima tiene tracción a las cuatro ruedas. Aún así le delata el look Land Rover, la dirección pesada y un motor que le lleva a las* **100 millas por hora**. *Eso sí, más de 120 con el turbo a tope.* **Recomendación:** *Primerizos y circuito de obstáculos.*

2- **Fiat "Coupé"**: *Es vivaz, rápido y para colmo viene en color amarillo. Alcanza los 120 gracias a una aceleración exigente, pero* **ni se agarra con fuerza** *ni es capaz de mantener el tipo ante determinadas acometidas. Ah! Y derrapa con excesiva facilidad.* **Recomendación**: *Pilotos con experiencia y hábil manejo de deportivos.*

3- **"Fórmula Type"**: *Lo que son las cosas,* **el coche más rápido** *(140 en condiciones normales, más de 160 con turbo bien dirigido) y fácil de controlar es precisamente el que Nintendo recomienda a los pilotos expertos. ¿La razón? Bien, tiene una* **estructura débil, frágil**, *que se daña a la primera en una palabra. Y resulta que al menor toque puede salir ardiendo.* **Recomendación**: *Pilotos valientes que hayan superado todos los circuitos.*

4- **Kawasaki "2WD"**: *Sólo podréis practicar con esta peculiar moto en la opción* **Free Trax** *(test de competición), pero merecerá la pena. Además, si eres capaz de finalizar el Speed Trax en todas sus categorías, podrás elegirla como un vehículo más. Pero eso hay que probarlo. En todo caso es rápida, tiene una* **aceleración implacable** *y sigue a rajatabla la mecánica moto: tú vas encima y eres quien fuerza la entrada en curva girando el peso de tu cuerpo.* **Recomendación**: *Gana las pruebas y luego hablamos.*

5- **Pegasus "Trailer"**: *También de uso selectivo (sólo en las* **fases de bonus**, *cada dos carreras), este monstruo de la carretera es a priori el* **más complicado de controlar**. *No sólo por su brutal tamaño, sino también por el efecto remolque y el uso de una perspectiva diferente a la vista en el resto de la carrera, el Trailer puede sacarte de quicio. Pero no te impacientes y consigue la mayor cantidad de bonus: dan tiempo extra. Y si completas una vuelta, pues un coche por el morro.* **Recomendación**: *Concéntrate en los botones L y R.*



Parecen de plastelina. *La carrocería de los vehículos Stunt Race es muy moldeable, lo que además de divertido dificulta bastante su control. Todo sea por reirse un poco.*



Como un mecano. *Cuando el nivel de daños alcanzado supere la barra morada, tu coche sufrirá una gran explosión. No te preocupes, en segundos estará de nuevo en marcha.*

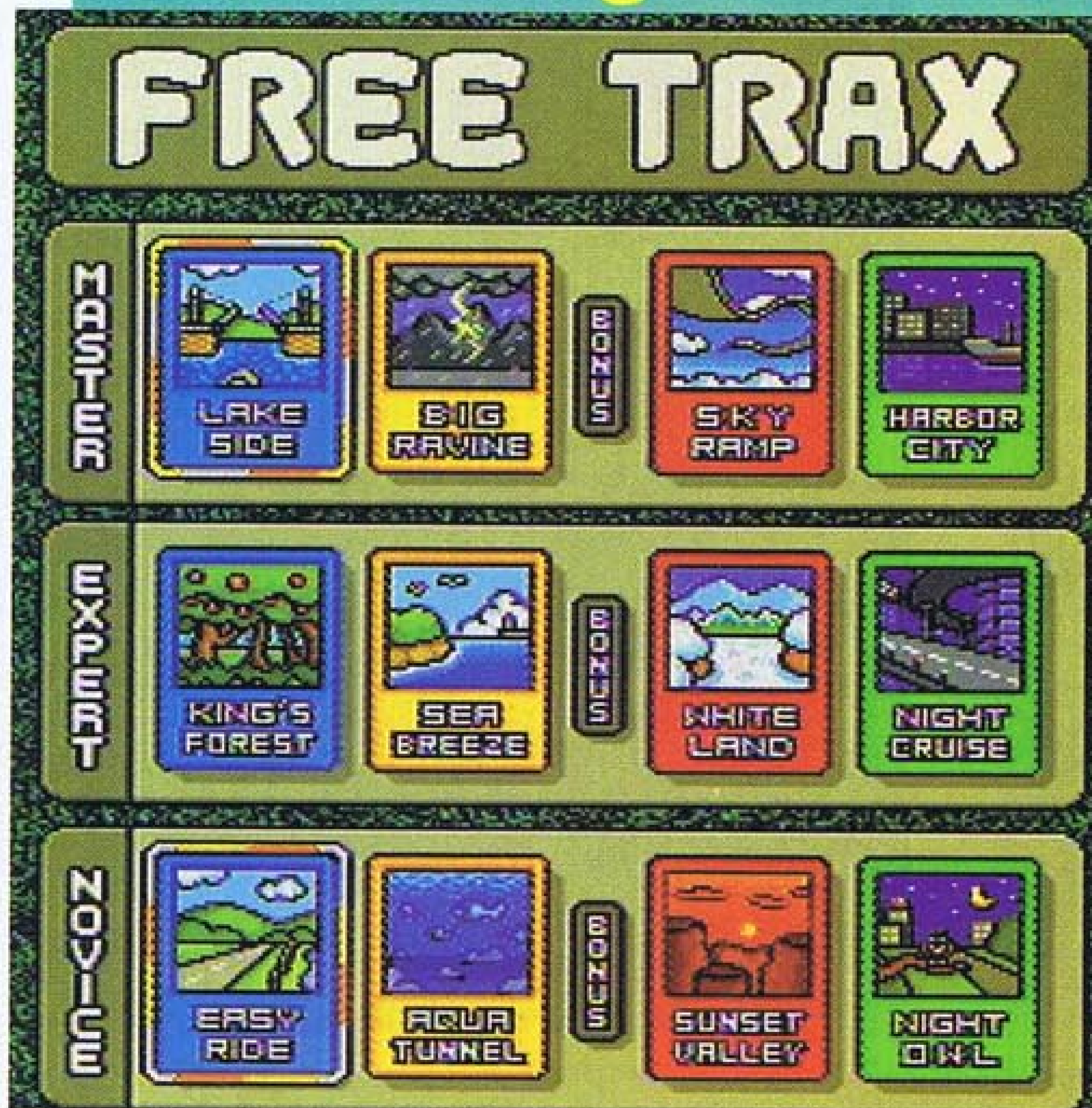


Pistas sorprendentes. *Ya lo te advertíamos, este Stunt Race destaca sobre todo por su originalidad.*





La imaginación salta a la pista



Variado, divertido y asequible. Esas han sido las consignas que ha seguido **Argonaut** *para destapar el jarro de los encantos con los circuitos de Stunt Race. Podríamos añadir* **excepcional gráficamente**, *bien pulido, con una terminación excelente y superior a todos los niveles en cualquier tipo de comparación, pero eso ya se lo imagina uno, ¿verdad? En todo caso y para despejar algunas dudas, en SR FX tendréis curvas, rectas, extraños* **tubos dignos de skateboard**, *montañas, mares, noches y días,* **nieves, bosques y hasta ciudades** *envueltas en un "glamour" nocturno. Es inútil decir más, la prueba definitiva pasa por jugar y sentir las vibraciones del ruidoso motor.*

Stunt Race FX

ños, flexibles y capaces de trompos, caballitos, **giros inverosímiles** y otros detalles que os pegarán al asiento. Y no es que su velocidad asuste más de la cuenta, es que el **dichoso FX** consigue dulcificar y **acelerar el scroll hasta su máxima expresión.**

¿Y los circuitos? Pues reales. Nada de cuatro líneas mal dibujadas con repeticiones incluidas. Estamos hablando de recorridos más que de circuitos, de pistas que son bosques, periferias urbanas y hasta cielos estrellados con vuelos rasantes de naves Starwing incluidos. **¿Que si van de polígonos? ¡Quítame allá esa pregunta!** Mucho más que eso, son **texturas combinadas con polígonos**, o sea un punto más realista que cualquier producto de esa índole que hayais visto o con el que os hayan machacado. Sencillamente sensacional.

Stunt Race FX tiene **lo más grande de Argonaut y lo más llamativo de Miyamoto.** Tuvo que meter mano el hombre de Mario, pero lo ha dejado a pedir de boca. Con detalles



Juego de perspectivas. *La que tenéis en pantalla es frontal, desde dentro del coche. Hay otra aérea, otra más trasera y una última tipo cámara de Canal +.*



Delicias técnicas. *La recompensa por llegar entre los tres primeros será pasar de circuito. Pero también podréis gozar de una vuelta de honor a vista de mil perspectivas.*

Juega a lo que quieras

Mascadito y divididito, así quiso **Nintendo parir un Stunt Race perfecto** *en el que se pudiera hacer casi de todo, jugar a casi cualquier cosa y disfrutar como enanos de todo tipo de competiciones. La cosa de debate en* **4 modos-competiciones**, *si queréis echar un ojo:*

• **Speed Trax**: **Tres experiencias** *(niveles de dificultad) para competir sobre* **4 circuitos por barba**. *La clasificación empieza en "novice" y termina en "expert", pero a nosotros nos da que todos los circuitos van de guerreros. La parrilla de salida quizá se quede corta, que* **sólo hay tres rivales**, *pero el circuito se hace lo suficientemente complicado como para encontrar la debida pelea.*

• **Stunt Trax**: *Aquí la cosa empieza a ponerse divertida. No hay que ganar a nadie, bueno sí, pero de otra forma. El objetivo pasa por recoger muchas estrellas (hasta 40) sobre* **cuatro pistas** *endemoniadas que probarán nuestra habilidad, resistencia, capacidad de giro y sentido de la orientación. El rival eres tú mismo y, eso sí, un tiempo límite que se ve ampliado cada vez que cruzamos uno de los pórticos al uso.*

• **Battle Trax**: *El* **modo dos jugadores** *llevado a la mínima expresión. Dos coches en pista y casi dos juegos diferentes. No se ve mucho, no tiene uno la misma noción de estar compitiendo y, menos mal, aprovecha la velocidad para no perder ritmo. La buena noticia es que os permitirá deleitaros con* **4 circuitos propios** *y bien diferentes: unos para correr, otros para saltar, algunos para pelearse con las curvas...*

• **Free Trax**: *Pues eso, el* **modo práctica**. *Todos los circuitos puestos a vuestra disposición (incluidos los tres de bonus y sus diez minutos para demostrar lo que valéis) y todos los vehículos en su parrilla de salida. Con la moto de Sito Pons en el mejor cartel. O sea que se puede elegir de primeras.*

SPEED TRAX



STUNT TRAX



BATTLE TRAX



FREE TRAX













Usa el turbo. *Para afrontar saltos como el de la imagen con ciertas garantías, tendréis que pisar el acelerador y emplear el turbo. De lo contrario puede que no lleguéis al final.*



Una sensacional demo. Tened paciencia y dejad el cartucho a su aire cuando lo carguéis. Asistiréis a unas imágenes demoledoras, con efectos visuales inconcebibles.



Potencia FX. La última tecnología Nintendo permite disfrutar de acercamientos, zooms, explosiones y gráficos verdaderamente inalcanzables para otras máquinas.



Circuitos señalizados. Es posible que en algunos circuitos de Stunt Trax os perdáis con asombrosa facilidad. Será por eso que algunas curvas están muy bien señalizadas. Aunque luego no sirvan para demasiado.

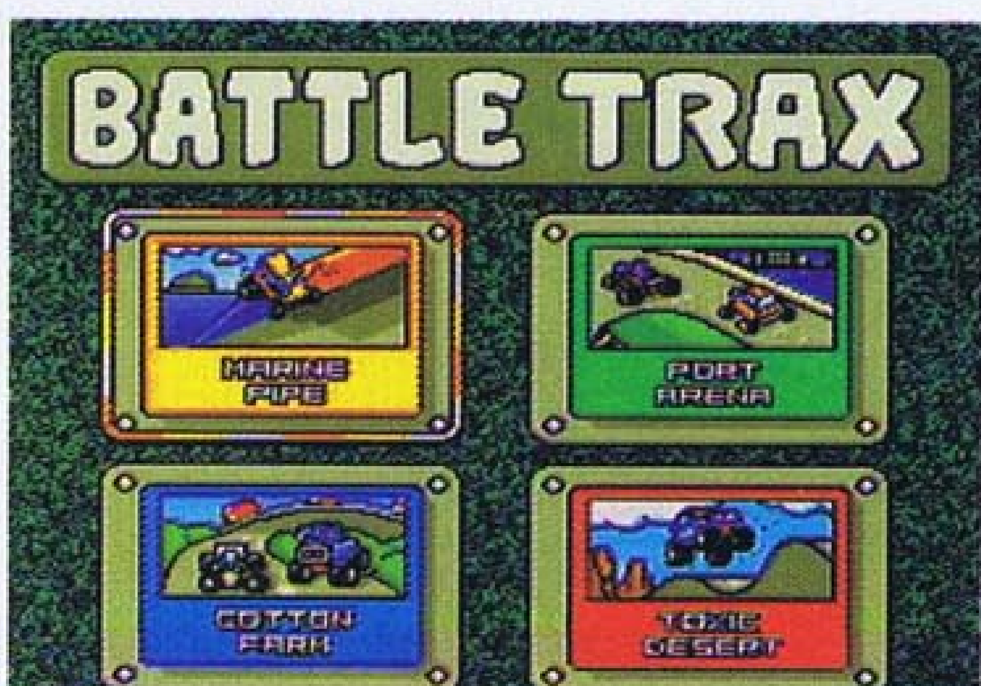


Dos jugadores entran en acción





El **frente a frente** *sólo cabe en la opción* **Battle Trax**. *La pantalla se parte por la mitad en oscuro split screen, los marcadores se respetan y sólo hay espacio para dos jugadores (ni un solo coche más). Entonces creerás que tus ojos empiezan a fallarte, pero no, lo que pasa es que* **todo se ha reducido**: *el coche, el paisaje y hasta la perspectiva (aunque sigan todos los modos en juego). El reto se sirve* **frío, algo confuso y rápido**: *si uno falla, o se cae al agua o destroza el auto, el otro se alza con la victoria. Y podréis elegir los mismos coches.*





¿Desde dónde lo quieres ver?

Hasta **4 vistas diferentes en Speed Trax, Battle Trax y Free Trax** *ofrece Stunt Race FX. Y hasta* **tres en el modo Stunt Trax**. *A las "normales" se accede con el* **botón Select**. *Y van desde la perspectiva trasera a la primera persona (dentro del vehículo), pasando por la vista aérea. La cuarta se obtiene pulsando* **Select, L y R** *en cualquier momento del juego, y es sin duda la más espectacular. Simula* **el punto de vista de una cámara** *y es idéntica a la que podréis ver en la fase de bonus del camión:* **algo alejada y en ángulo**, *recoge diferentes tomas de la acción con varios cambios de plano.*



Stunt Race FX

que un **buen chico N sabrá admirar** (los ojillos motorizados, el rebaño que se cruza, los delfines, las explosiones y posterior reconstrucción del auto), y con unos **bólidos de los que se venderán en las tiendas a poco que pasen unos meses.**

No es por exagerar, pero estamos hablando de **una de las grandes bazas Nintendo** para esta temporada. Stunt Race será un juego que **marcará moldes**, que desafiará a las próximas generaciones y que os pondrá los pelos como escarpias. Ya sabéis, el reto está servido, y cuanto más caliente mucho mejor.



Caballitos de potencia. *Sorprendentes los efectos que se pueden conseguir combinando aceleración y giros endiablados. No hay más comentarios para este plano corto.*



¡Eh, que vas al revés! *Si te propasas con las ruedas, tu coche acabará verificando el circuito a la contraria. En ese caso aparecerá una señal como ésta, y tendrás que dar la vuelta.*



Equilibristas del volante. *Una curva mal tomada y tu auto se las verá con las vallas de protección lateral. Ándate con ojo porque no siempre tendrás un muro de contención.*



Los demás también juegan. *No hay demasiada competencia, pero la poca que queda molesta, y a veces puede uno pagar una pasada de las de "pirula".*



Otra forma de esquivar. *Cualquier bólido es capaz de superar al otro por el aire. ¿Cómo? Sí hombre, elevando su carrocería y dejando las ruedas en el suelo, quietecitas.*



¡Se salió! *Algunas partes del circuito son realmente endiabladas y no permiten un solo fallo. Este coche ya se sabe dónde no tiene que ir a tope.*



Venderemos un montón. *Nintendo tiene un montón de esperanzas depositadas en este cartucho. Su asombrosa calidad ha hecho que los presupuestos de venta engorden.*



Asegurada la competición. *Para dominar en Stunt Race tendrás que jugar un tiempo. Los rivales no son demasiado rápidos, pero a listos no les gana nadie.*

Camioneros, a sus máquinas

Existen **tres fases de bonus** de diferente recorrido a lo largo del Speed Trax: **una en cada nivel y siempre a la mitad** (cada dos carreras). Sus protagonistas son un **inmenso trailer y dos tipos de perspectivas** diferentes a las acostumbradas: más espectaculares pero también más difíciles. Durante el minuto que dura la prueba, nuestro camión tendrá que conseguir tiempo extra (para las demás carreras) o coches de regalo. Y lo que hay que hacer es sencillo: **cada vuelta completada, un coche**. Y cada señal atravesada, tiempo gratis.



Ideas para no perderse lo mejor

¿Quién sabe lo que esconde Stunt Race FX? *De momento, y a las claras, un buen montón de cosillas. Entre ellas, y para aligerar: el* **Challenger** *(un pedazo de trailer que recorrió toda Inglaterra a la caza de adeptos), una manada de* **ciervos, delfines, aves**, *un gigantesco avión capaz de lanzar* **cápsulas extra turbo**, *naves comandadas por los colegas de Starwing y.... la repanocha.* **¡Un nuevo circuito Stunt Trax escondido en algún lugar del cartucho!** *Tranquilos, accederéis a este bonito parque radiocontrol una vez que superéis todos los circuitos en Speed Trax (que no es moco de pavo). Algo más, si lográis esa afrenta contra el crono podréis también pilotar la moto donde se os antoje. Y si os parecen pocas curiosidades, esperad un poquito y veréis con qué trucazos nos hemos hecho.*













Simples pero diabólicos. *El diseño de los autos SR no lo firmaría Bertone, o Karman, pero a nosotros nos parece divertido, original, genuino en una palabra.*



NINTENDO
Argonaut/Nintendo

Megas: **8** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Un perfecto arcade de coches que sólo exige simulación en algunas pistas y con algunos autos. Divertido y con las suficientes opciones originales.

• Desarrollo:
12 pistas para el juego de competición, más 4 en el Stunt Trax, otras 4 en el de competición y 15 circuitos para el modo práctica (Free Trax).

• Tecnología:
El chip FX de segunda generación permite duplicar la velocidad de Starwing y combinar texturas con unos gráficos poligonales perfectos.

• Duración:
Aunque la competición no llega a ser salvaje, lo cierto es que los modos de juego y algunos trucos de marras, harán de él un juego para la posteridad.

GRAFICOS — **94**
El chip FX ha hecho maravillas. Polígonos, texturas, Argonaut ha vuelto a alucinar.

SONIDO — **90**
Excelentes efectos sonoros para una ambientación tirando al "country".

MOVIMIENTO — **95**
Suave, fluido, rápido, sin altibajos ni alteraciones, exigente, asequible, real...

JUGABILIDAD — **94**
Al principio parece ñoño, pero luego satisface, engancha, se deja jugar, llevar, crece en dificultad y atrae con locura.

ENTRETENIMIENTO — **95**
El juego perfecto para pasar una tarde de lujo. Quizá un día, una semana y hasta un año, que este cartucho no muere.

Opinión
Por **Juan Carlos García**

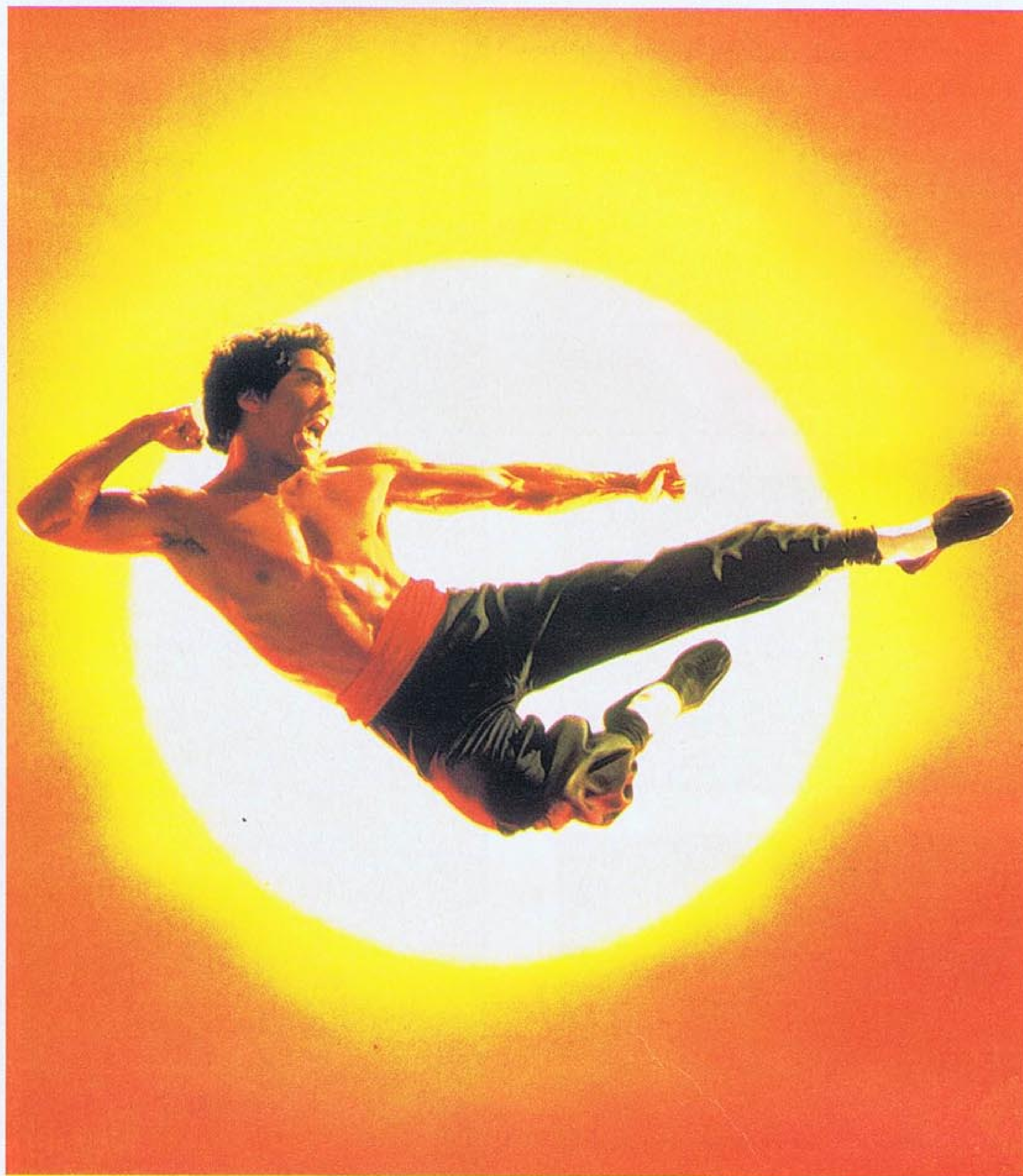
El chip FX le ha dado una larga vida tecnológica; Argonaut competición, formalidad y mucho gusto; y Miyamoto le ha metido para el cuerpo una de gracias y situaciones inverosímiles impactante. Stunt Race FX nace con el pan bajo el brazo y llega a las Super PAL con la vista puesta en un público abierto a las procacidades técnicas y con la idea clara de satisfacer al más pintado. Así es imposible fallar.

Recomendación
Todos los públicos. En especial fanáticos de la velocidad y la birguería técnica.

95

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SIENTE LA FUERZA DEL MEJOR KUNG FU



DRAGON

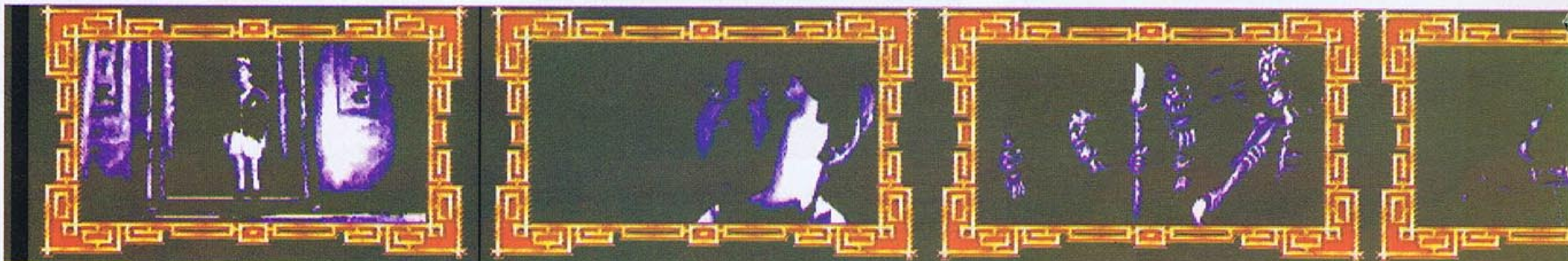
-LA HISTORIA DE BRUCE LEE-

Dragon no es un juego de lucha como los demás. Para ser sinceros es, como nunca, un **auténtico juego de lucha**. Cuenta la historia de un Bruce Lee metido a actor con ansias de autobiografía. Y aunque Virgin no lo ha planteado a lo beat´em-up, lo cierto es que la combinación le ha salido bordada. Sólo hay un protagonista, **Bruce** el magnífico, pero no os preocupéis porque no necesitaréis más.

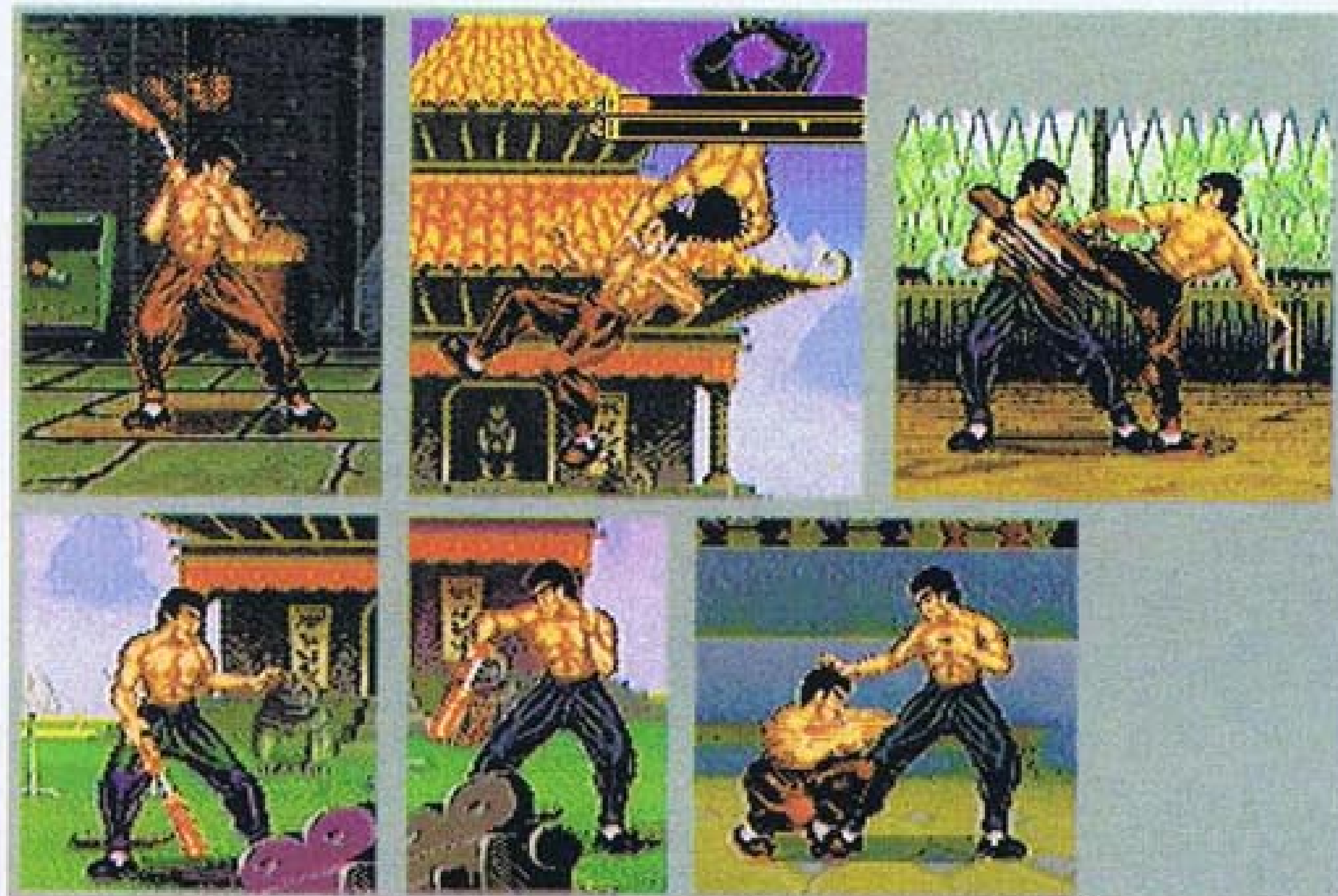
Dice la historia que **Bruce morirá en Hong Kong**. Y dice también que ciertos espejos le protegerán hasta que llegue el día. Bajo esa amenaza empieza uno a controlar a un **Bruce Lee enorme, muy gritón** y de personalísimos gestos que tiene la oportunidad de cambiar el sino de la historia enfrentándose a sus irreconciliables enemigos. Estilo **Exploding Fist** y con la salsa de sus películas y mejores golpes bajo el brazo, nuestro hombre tiene que enfrentarse a **12 niveles** y demostrar hasta qué punto está preparado.

Puñetazos, patadas, algunas combinaciones sencillas de ejecutar y bloqueos en defensa serán las primeras tácticas a las que tendréis que coger el aire. Luego, si vuestra energía interior os permite avanzar, podréis valeros de la **rapidez en el modo fighter**, y de los **nunchakus** en la modalidad del mismo nombre. Sentiréis un kárate más potente, pero también cómo baja la energía ó chin, y cómo sois sencillo pasto de los demás.

La historia de Bruce Lee permite la participación de **tres jugadores a la vez**. Los tres seréis Lees y os gastaréis los mismos golpes. Pero si sólo os habéis juntado dos amigos y queréis emprenderla en el modo historia, elegid la opción adecuada y podréis retaros mutuamente a ganar el último torneo. A ver si entre todos podemos dar caña al malo.



Tres modalidades de lucha



Bruce dispone de tres tipos de ataque diferentes: **mantis, fighter y nunchaku**.

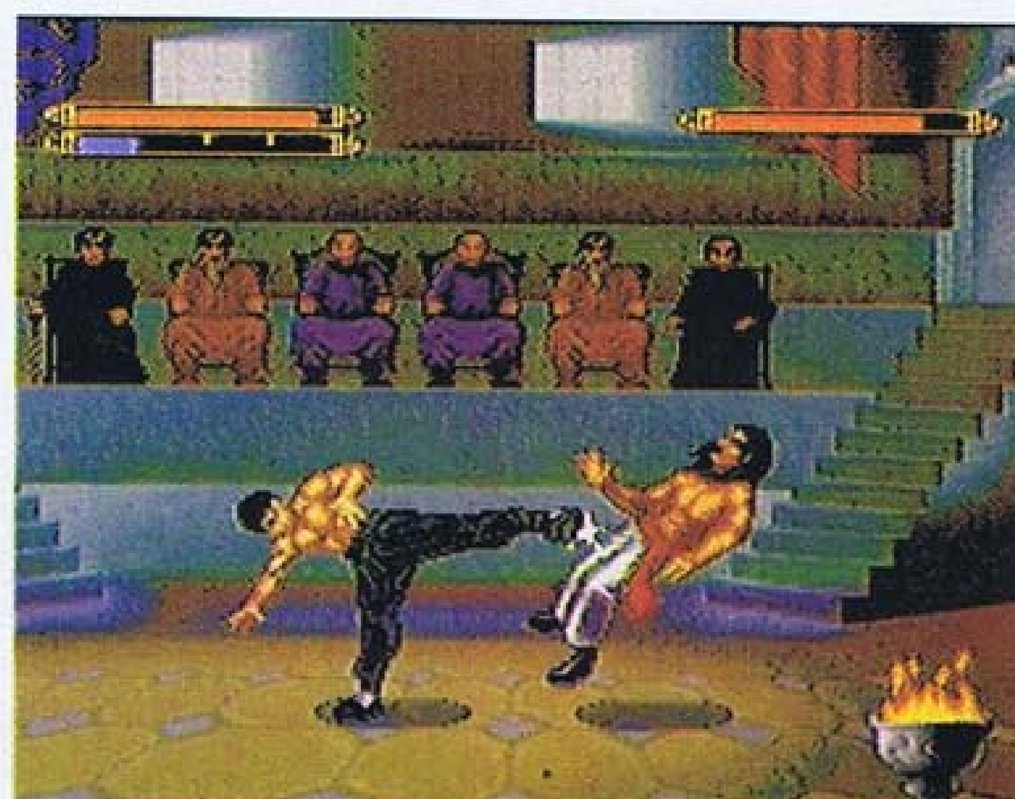
Mantis es la modalidad original. Plantea un kung Fu vistoso y variado. Con golpes, puñetazos, saltos, ataques de corto y largo alcance y aparentes combinaciones de botones.

En la **modalidad fighter** podrás propinar puñetazos y patadas súper sónicas, al tiempo que ejecutas un ataque mortal. Es el modo más rápido de lucha, pero tiene dos incovenientes: no podrás defenderte y además consumirás un montón de energía interna.

El **modo nunchaku** te permitirá manejar los famosos cacharrejos chinakas. Y te lo resumimos: es muy útil para ataques a larga distancia y bastante espectacular.

Los dos últimos ataques requieren que la **barra de energía azul** sobrepase ciertas muescas. En ese momento deberás pulsar el botón R (Fighter), o el L y el R (nunchakus), para practicar el auténtico Kung Fu.





ESTÁ EN ACCIÓN

- El tamaño del personaje y la agilidad con que se mueve.
- La conversión del film de Bruce Lee.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Sólo hay un personaje para elegir.
- No se pueden hacer las típicas magias.



***Contundente**. Los golpes de algunos enemigos son duros, potentes y restan bastante energía.*



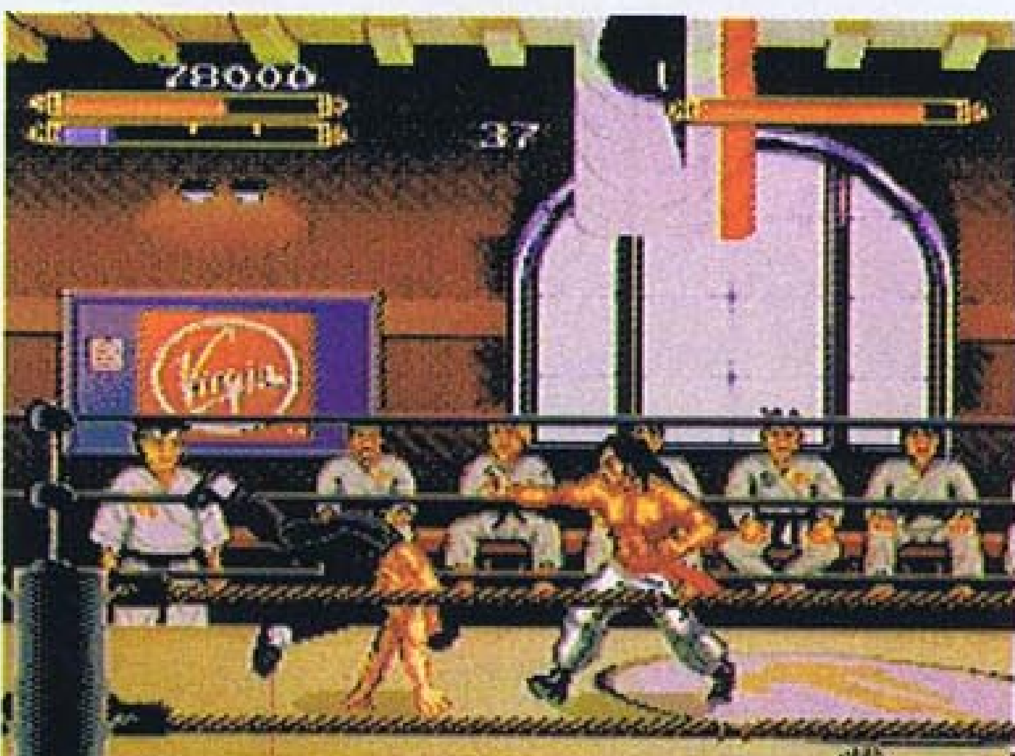
***Movimiento especial**. Es fácil, cada vez que te encuentres enmedio de dos luchadores podrás efectuar ese salto.*



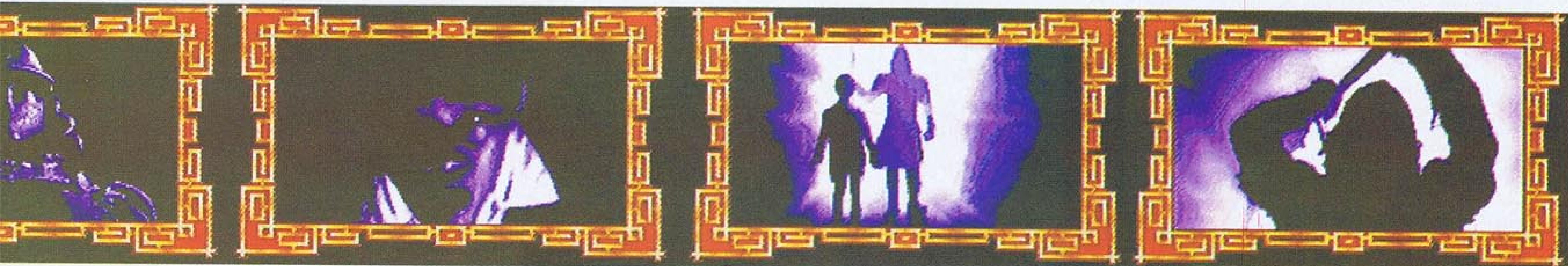
***Contra todos**. En el callejón de Gussie Yang no ha piedad paLee. Deberás medirte ante dos poderosos cuchillos.*



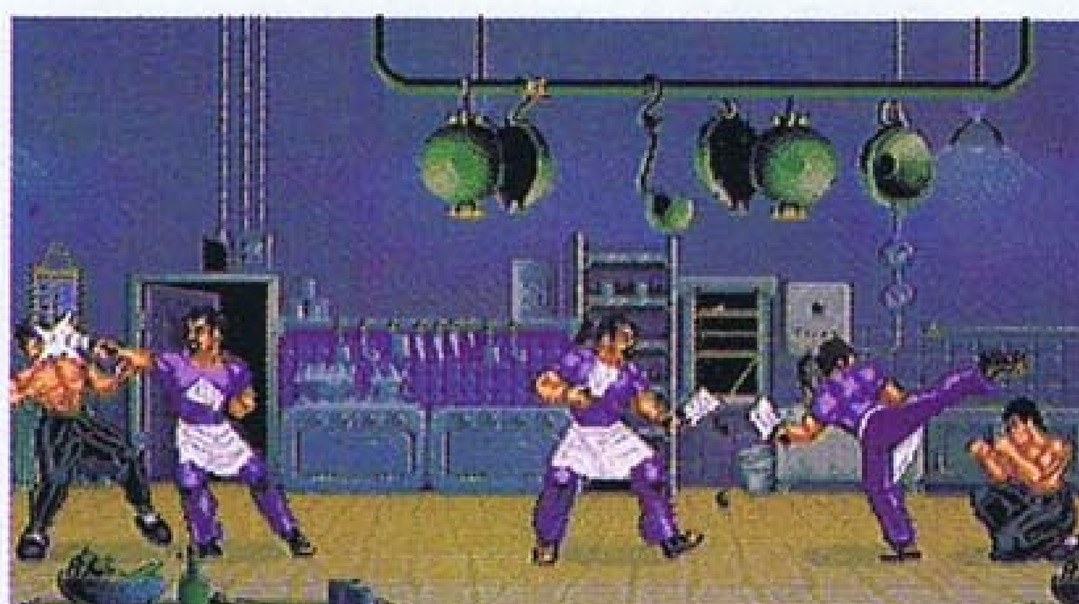
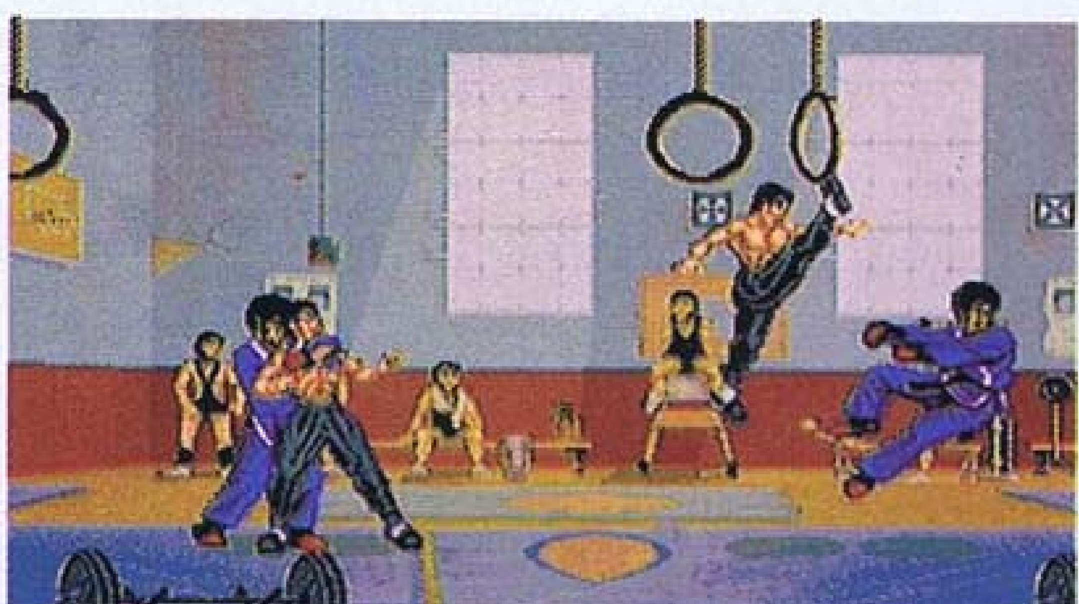
***De película**. El escenario del film "Enter the Dragon" no traerá buenos recuerdos a Bruce. Bonito pero difícil.*



***Ágil.** Muévete con soltura. Es la única forma de esquivar los ataques de Johny Sun. Y de ganar energía interna.*



Vive la historia de Bruce Lee




El juego muestra en total hasta **12 escenarios diferentes** *(aunque las instrucciones sólo hablen de diez). Podrás verlos todos si te decides por el* **modo historia y eliges un nivel de dificultad normal** *(en los más bajos no disfrutarás de ese privilegio). En caso de que prefieras jugar con un amigo sólo disfrutarás de cinco tatamis.*

Dragon sigue el **hilo argumental de la película de Laurentiis**, *de ahí que los escenarios y hasta enemigos parezcan sacados del film (¿recordáis las similitudes que apreciamos en su día?).*

La **primera etapa se desarrolla en Hong Kong** *y tiene como enemigo a un brutal marinero de cadenas tomar y mucho público animoso.* **La segunda se va a la cocina de Gussie Yang** *y termina en un lóbrego callejón donde tendrás que vértelas con dos chefs de afilados cuchillos. Nada recomendable, creednos.*

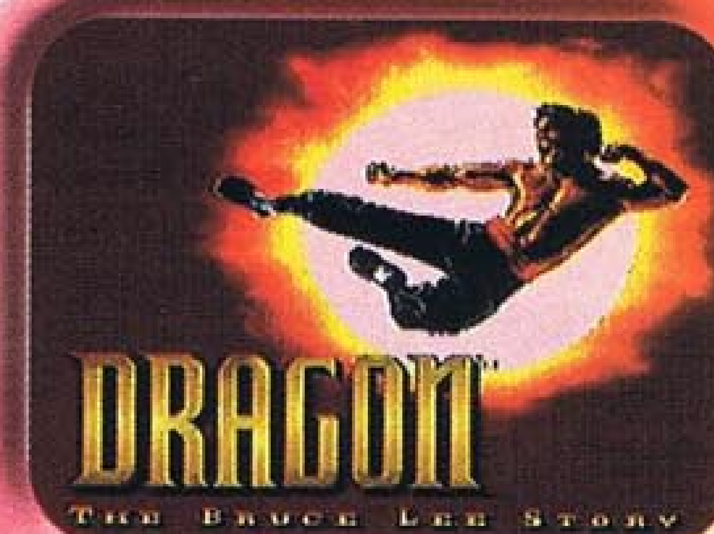
El tercer escenario es un gimnasio *donde Scott (sale en todas sus películas) te retará a aprender algo de kung fu.* **Luego viajarás a Oakland** *y presenciarás el enfrentamiento entre Bruce y Johny Sun (un fiero bigotes que se lanza a la garganta). Allí precisamente fue donde Lee se romió la espalda. Mal recuerdo.*

En **Hong Kong, la quinta etapa**, *hay unas cuantas acróbatas armadas con palos que te desearán una feliz estancia en la escuela karateka de tu propiedad. Una factoría de lucha de la que salió dispuesto para cualquier cosa un tal Steve McQueen. Todo un experto.*

Para la **séptima etapa** *te encontrarás con una desagradable sorpresa.* **Johny Sun ha vuelto** *y está dispuesto a zurrarte la badana en un máximo de 60 segundos. Pero para enfrentamientos, ojo al que te aguarda en* **Tailandia**, *precisamente en el* **escenario de la primera película de Bruce: Ice House**. *Allí, un tal Luke parece estar buscando venganza. Y se ha provisto de unas armas capaces de congelar a cualquiera.*

La **penúltima etapa** *es francamente dura. La tipeja que osa luchar contigo porta unas garras de muerte que a lo mejor te saca los colores. Por no hablar del soplido de humo que suelta por su boca al más puro estilo demonio. Si acabas con ella, irás directamente al* **cementerio**. *Pero no a una lápida, ni bajo tierra que suena morboso, sino a* **cascar al gran jefe demonio**. *Hablamos de una especie de gigantesco fantasma armado con una espada de locos que te hará sufrir lo indecible. No en vano alguien predijo que Bruce caería frente al gran diablo. Así que vamos a ver si eres capaz de cambiar el curso de la historia.*

¿Dispuesto para la lucha? Pues que el Dragon tes acompañe. Lo necesitarás.



VIRGIN INTERACTIVE
Virgin (In-House)

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **5**

• Tipo de Juego:
Arcade de lucha "one on one". Hay muchos enemigos pero nosotros siempre pegamos con Bruce Lee, que para eso es su juego y su historia.

• Desarrollo:
Modo historia y torneo para uno o dos jugadores (no simultáneos éste último). Modo tres jugadores a la vez en forma de todos contra todos.

• Tecnología:
Los sprites son gigantescos y los fx (importantísimos) superan con creces cualquier exigencia. La placa proporciona 16 megas de jugabilidad karateka.

• Duración:
No tardarás en descubrir los movimientos de Bruce, aunque sí en acceder a los modos fighter y nunchakus de lucha. Si eres de los vaguetes, al nivel fácil.

GRAFICOS — **89**
Los decorados se quedan en el notable, pero los personajes son fantásticos.

SONIDO — **92**
El sonido de Dragon es excelente. Tiene geniales FX y crea un ambiente único.

MOVIMIENTO — **91**
La animación es soberbia, fuera de serie. Echamos de menos más movimientos.

JUGABILIDAD — **90**
Disfrutarás con la forma de practicar kárate que tiene Dragon, porque es simple y muy certera.

ENTRETENIMIENTO — **90**
La opción multijugador, los tres modos de lucha y el desparpajo técnico de Dragon harán que tu Super pase días de gloria.

Opinión
Por **G. Vialli**

Kárate puro. Eso es lo que encontrarás en Dragon. No busques magias, complicadas combinaciones de botones o bolas de energía. Dragon es un juego de lucha de los de antes. Donde las manos, pies y alguna que otra táctica bastaban para aniquilar al enemigo de turno. Eso sí, podréis jugar hasta tres a la vez, en una sola pantalla y con todos los Lee en acción. Lo dicho, Dragon es una genialidad para sibaritas.

Recomendación
Apasionados del Kárate y torpes con las manos en general. Es fácil golpear.

90

¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE.......................................APELLIDOS..

DOMICILIO..LOCALIDAD...............................PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO..

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

CAPCOM CONDENSA EL ESPECTÁCULO EN 24 MEGAS DE LUCHA

La **lucha libre americana** es un espectáculo que en yanquilandia reune a gran número de adeptos ante el televisor los **sábados por la noche**. Que en nuestro país no tenga tantos fans ya es otro cantar. Quizaá los partidos de fútbol, quizá las salidas nocturnas, pero nosotros nos decantamos por un factor fundamental: ¿quién es capaz de soportar los comentarios de Héctor del Mar durante una velada entera de catch? Estamos seguros de que este "deporte" ganaría público si la voz oficial no fuese la del amigo. De todas formas, eso no quita para que nos hagamos eco de la aparición de Saturday Night **Slam Masters**, un catucho que Capcom se ha sacado de la manga con la lucha libre como tema principal.

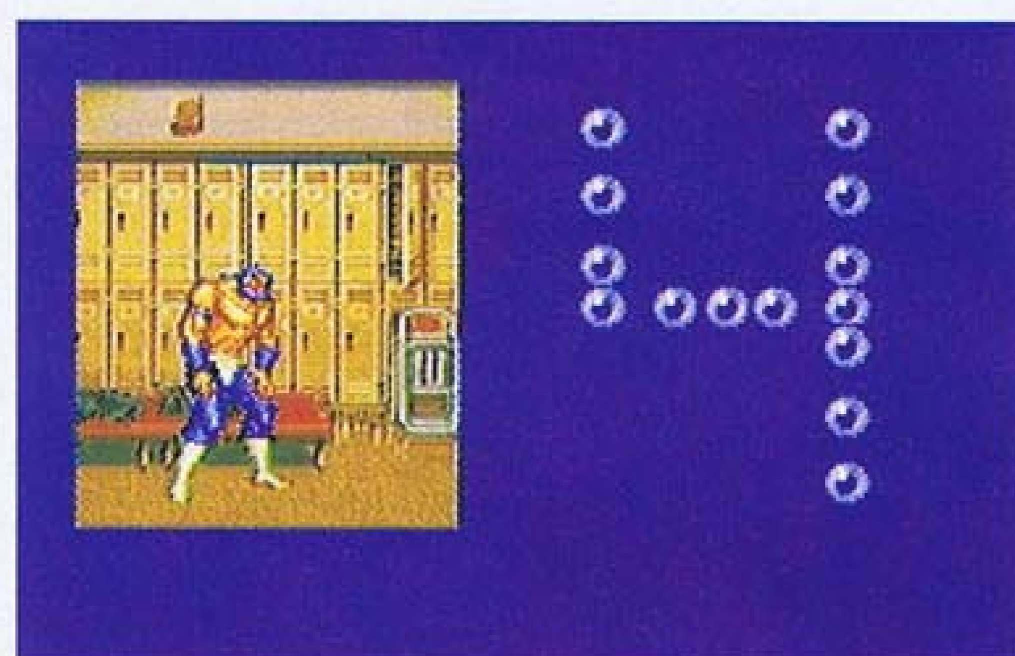
El programa sigue el esquema de los juegos de **lucha one-on-one**, pero lo traslada a un cuadrilátero: existen **ocho luchadores** para elegir, cada uno con llaves especiales que se consiguen haciendo una determinada combinación de movimientos. Con ellos podéis participar en **dos modos de competición: individual o por equipos**. En la primera hay sólo **dos luchadores sobre el ring**, y si participa un jugador éste tendrá que ir ganando combates contra el resto de personajes hasta llegar a dos jefes finales no elegibles (también se pueden disputar peleas a dos jugadores en este modo).

En la otra opción, **Team Battle Royal**, las peleas son por **equipos de dos luchadores** cada uno, y pueden participar hasta cuatro jugadores. Como veis, a la gente de Capcom no se le ha escapado nada para hacer de los 24 megas de Slam Masters el cartucho de catch por excelencia. El espectáculo está servido.





***Catch del bueno**. Sólo faltan los comentarios de Héctor para que no creamos del todo que esto es LUCHA.*



***La imagen de la desolación**. Así quedó uno de los luchadores cuando el Sr. Floro le echó la charla en el vestuario.*

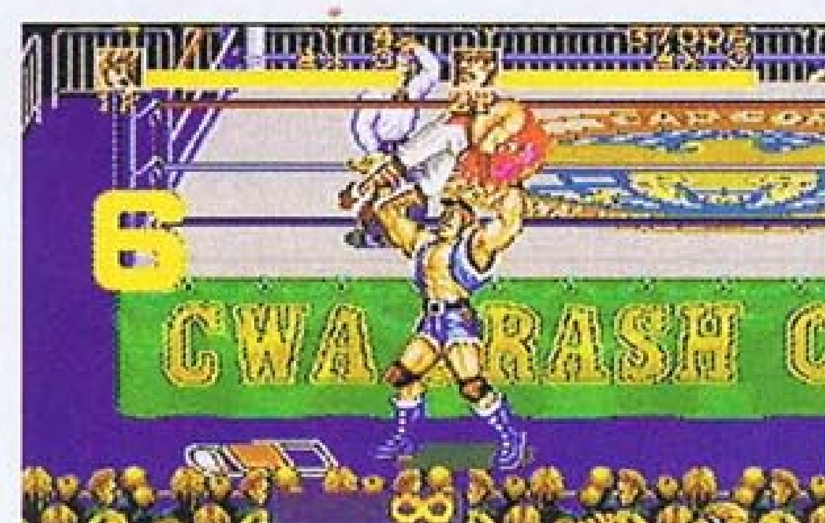


***Llaves de lujo**. Cada luchador cuenta con una serie de golpes determinados entre los que destacan las llaves especiales.*

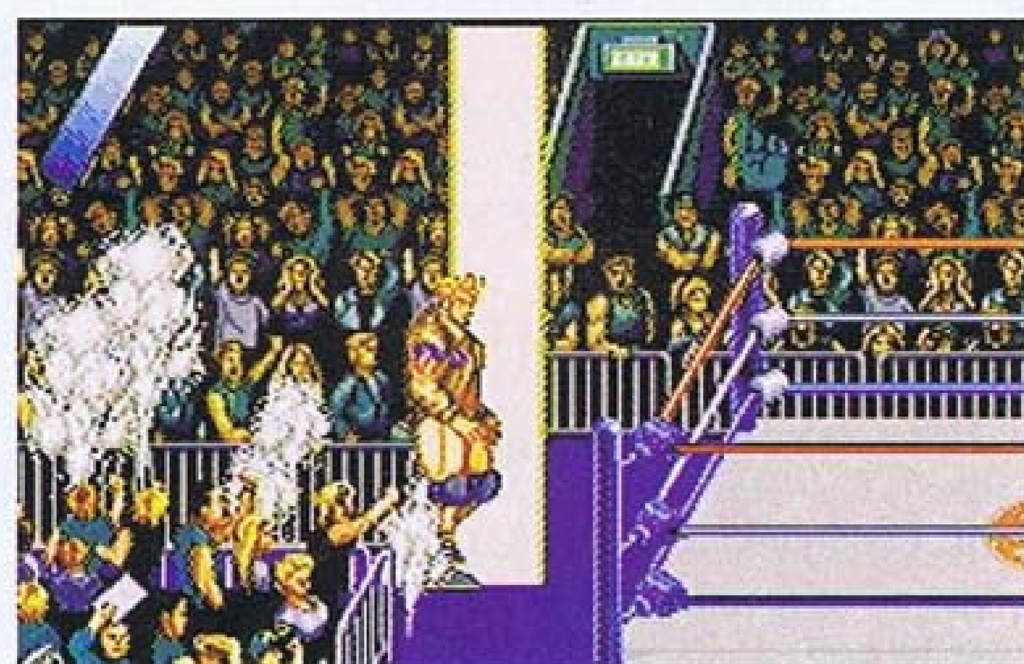
Más allá de las doce cuerdas

El wrestling de Slam Masters es tan realista que en las **peleas individuales** podréis **salir del cuadrilátero** y luchar fuera de él. Para bajar del ring no tendréis más que presionar dos veces hacia abajo el pad de control. Una vez en el exterior podréis **agarrar objetos** con los que golpear al adversario. Pero andaos con cuidado, porque solamente se puede permanecer **20 segundos** fuera del límite de las doce cuerdas. Un descuido y habréis perdido la pelea.









La emoción, en las gradas. Los luchadores salen al ring mientras el público empieza a encresparse.

No está en acción

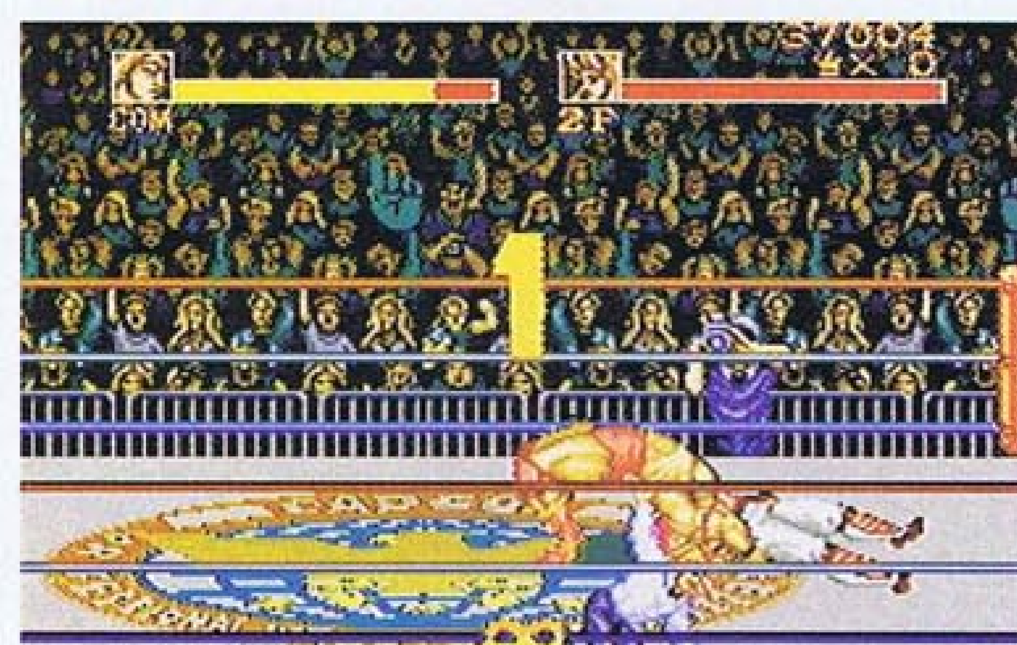
- La ejecución de los golpes es demasiado difícil.
- Confusión en los combates por equipos.

Está en acción

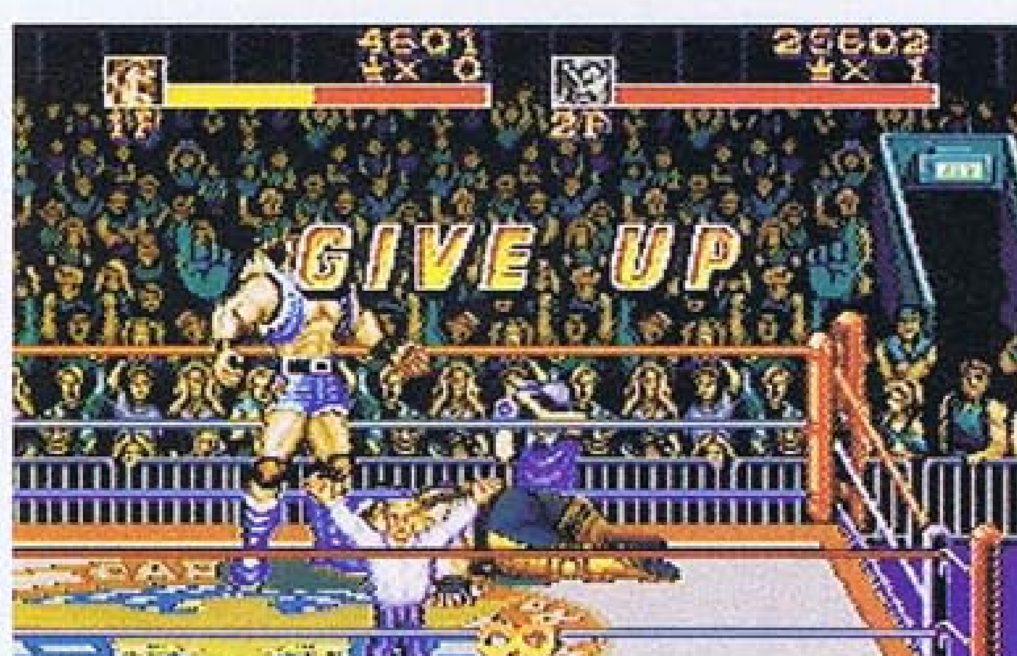
- La espectacularidad elevada a la máxima potencia.
- Que participen cuatro jugadores.



¿Clases de levitación? No exactamente. Lo que ensaya El Gran Oni en esta imagen es una dolorosa patada voladora.





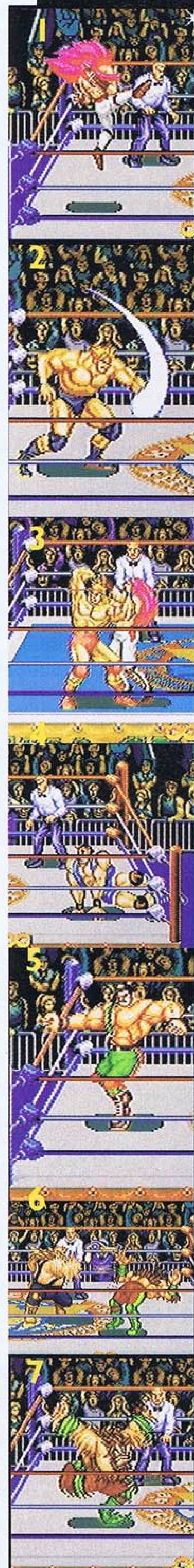




Es Haggar. Efectivamente, el luchador de Final Fight tiene papel protagonista en este juego. Ya sabéis que era Wrestler.

Es tiempo para los gigantes del ring

Estos son los ocho luchadores que podéis elegir en los combates individuales de Slam Masters:



1) El Gran Oni. Dos metros de japonés especializados en romper cuellos con su portentosa patada ciclón.

2) Gunloc. Un norteamericano del que se rumorea que es pariente de uno de los personajes de Street Fighter.

3) Biff Slamkovich. Un wrestler de origen ruso más fuerte que el vodka cuando efectúa su ataque Super Slam.

4)Titanic Tim. Un londinense de 2,36 de altura al que podéis ver ejecutando su famoso y letal Tsunami.

5)Mike Haggar. ¿Quién no conoce al alcalde de Metro City, estrella de Final Fight?

6)Alexander el Rallador. La bofetada de tartazo es el golpe favorito de este orondo luchador.

7)El Rey Rasta. Sabor africano en la llave "fiebre de la jungla" para un personaje nacido en California.

8) La Raya con púas. El último, pero no el peor. Un mexicano con electricidad en su cuerpo y en sus golpes.



Bofetadas por equipos

El **modo "Team" Battle Royal** *es uno de los mayores atractivos de Saturday Night Slam Masters. No nos preguntéis por qué, en cuanto sepáis que es el modo que permite la* **participación simultánea de cuatro jugadores** *nos daréis la razón. Y es que no tenéis más que enganchar un Multitap o un Tribal Tap para concebir la lucha de otra forma. Más divertida, más salvaje. Además, podréis jugar en solitario o con otros tres amigos. Si lo hacéis por libre, la CPU se encarga de controlar al resto.*









Por todo el mundo. *Cada pelea del Campeonato Capcom se celebra en una ciudad diferente del planeta.*



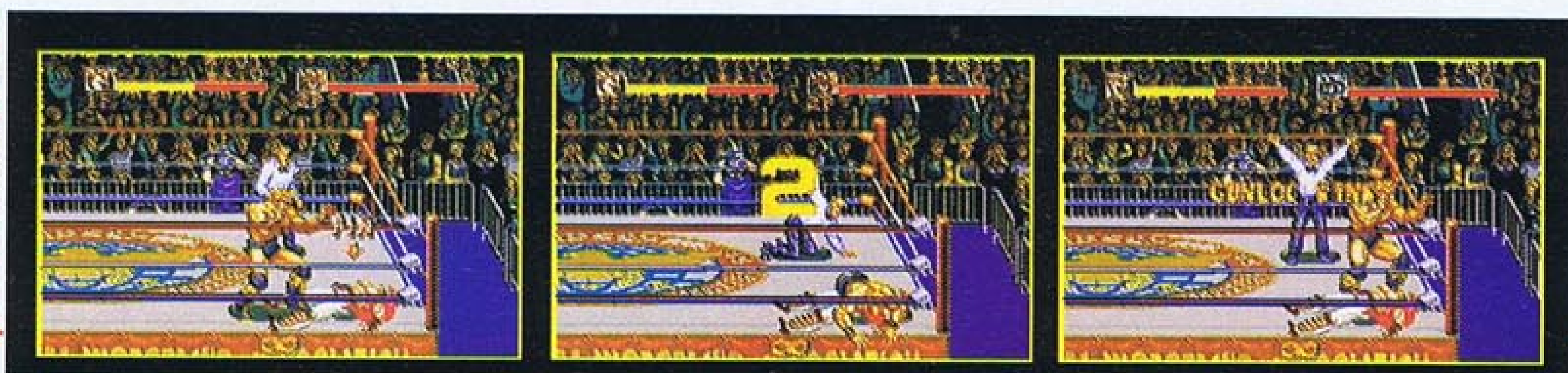




El árbitro piadoso. *Cuando el colegiado te vea en malas condiciones, te preguntará si deseas dejarlo.*

Uno, dos, tres ... ¡fuera!

La vía más rápida para ganar un combate es **lanzar** *a vuestro adversario contra* **el suelo***. Hacedlo y veréis una señal de "Pin" que os indicará que debéis tiraros encima de él (presionando el* **botón A***) para* **inmovilizarlo** *y que el árbitro haga la cuenta de tres. Si en ese momento la barra energética del enemigo no estaba a cero, es probable que reaccione con facilidad. Podréis repetir el movimiento siempre que queráis.*





CAPCOM
Capcom

Megas: **24** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **8**

• Tipo de Juego: Un simulador de lucha libre puro y duro. Excepto en los golpes especiales y en la ausencia de Héctor del Mar en los comentarios, el realismo es absoluto.

• Desarrollo: Tiene dos modos de juego: Single Match (torneo individual o peleas a dos jugadores) y Team Battle Royal (luchas por equipos a cuatro jugadores).

• Tecnología: Calidad gráfica Made in Capcom para los personajes, dinamismo a raudales, opción "4 players" y un sonido ambiental de lujo. ¿Alguien da más?

• Duración: Un juego de lucha puede durar todo el tiempo que os dure la afición, pero si ademas tiene ocho niveles de dificultad se puede hacer eterno.

Graficos — **88**
Cuidados hasta el detalle, destaca sobre todo la personalidad de los luchadores.

Sonido — **87**
Los sonidos FX predominan por encima de todo. Atentos a las digitalizaciones.

Movimiento — **82**
La ejecución es algo confusa y los golpes deberían estar más diferenciados.

Jugabilidad — **87**
Los modos de juego y la espectacularidad de las imágenes o algunos golpes lo hacen francamente atractivo.

Entretenimiento — **84**
Perfecto para los aficionados al catch del bueno. El resto de los mortales no lo verá tan adictivo. Hay que especializarse.

Opinión Por **Javier Abad**

Antes de nada, una advertencia: si no seguís la lucha libre, éste no es vuestro cartucho. Pero si sois fans del catch, entonces Slam Masters os encantará. Porque se ha potenciado al máximo la espectacularidad de la acción, porque la calidad gráfica es notable y porque los modos de juego dan mucha variedad. Sólo veo una pega: la ejecución de los movimientos es algo confusa, pero, por lo demás, el nivel es muy alto.

Recomendación
Sólo apto para aficionados a la lucha libre. Abstenerse despistados.

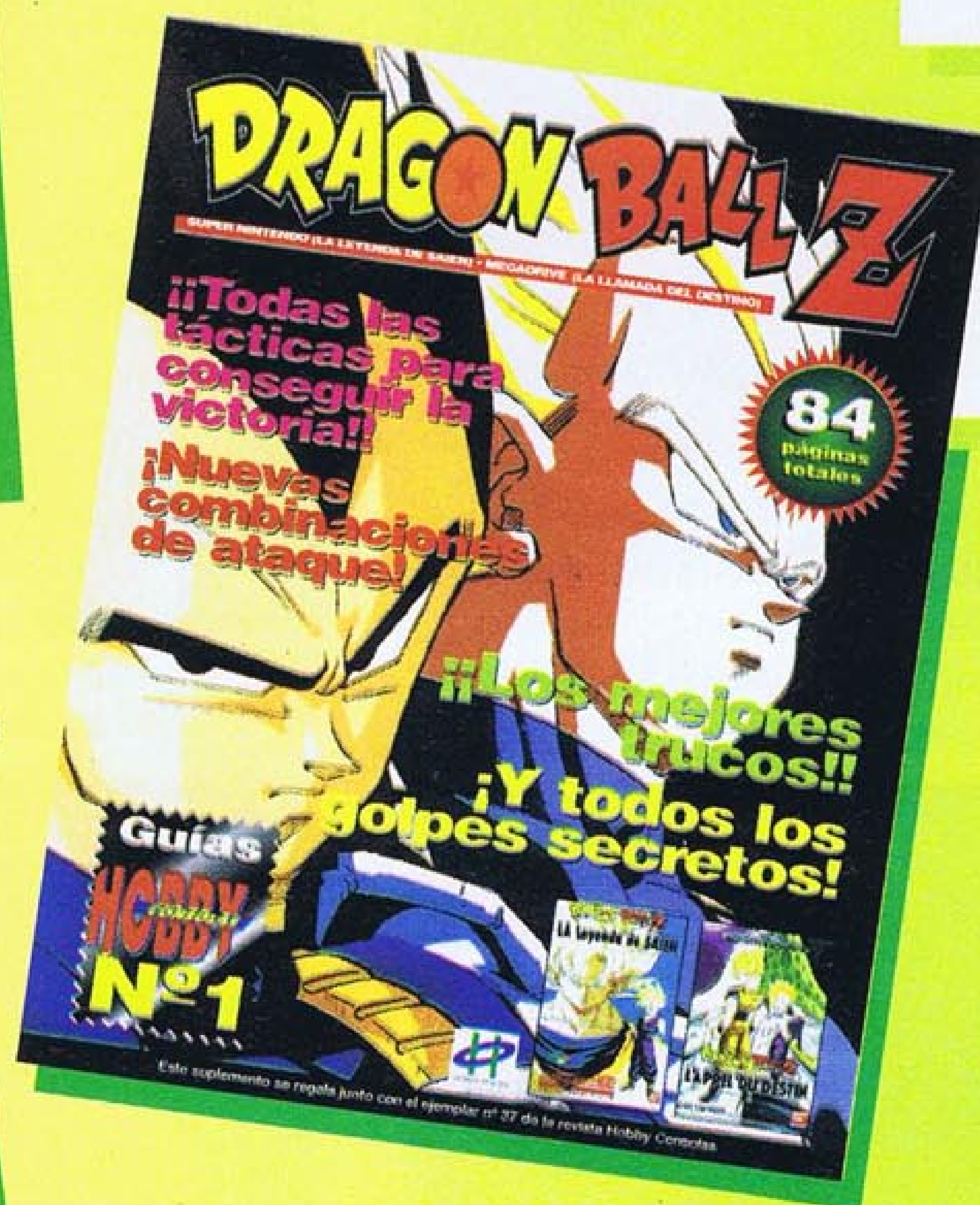
85

Hobby Consolas cumple 3 años

Por eso este mes vamos a darte el triple...



El número de Hobby Consolas más potente de la historia, con 188 páginas repletas de novedades alucinantes, y la presentación en exclusiva del MD 32 X de Sega, con sus dos primeros juegos.

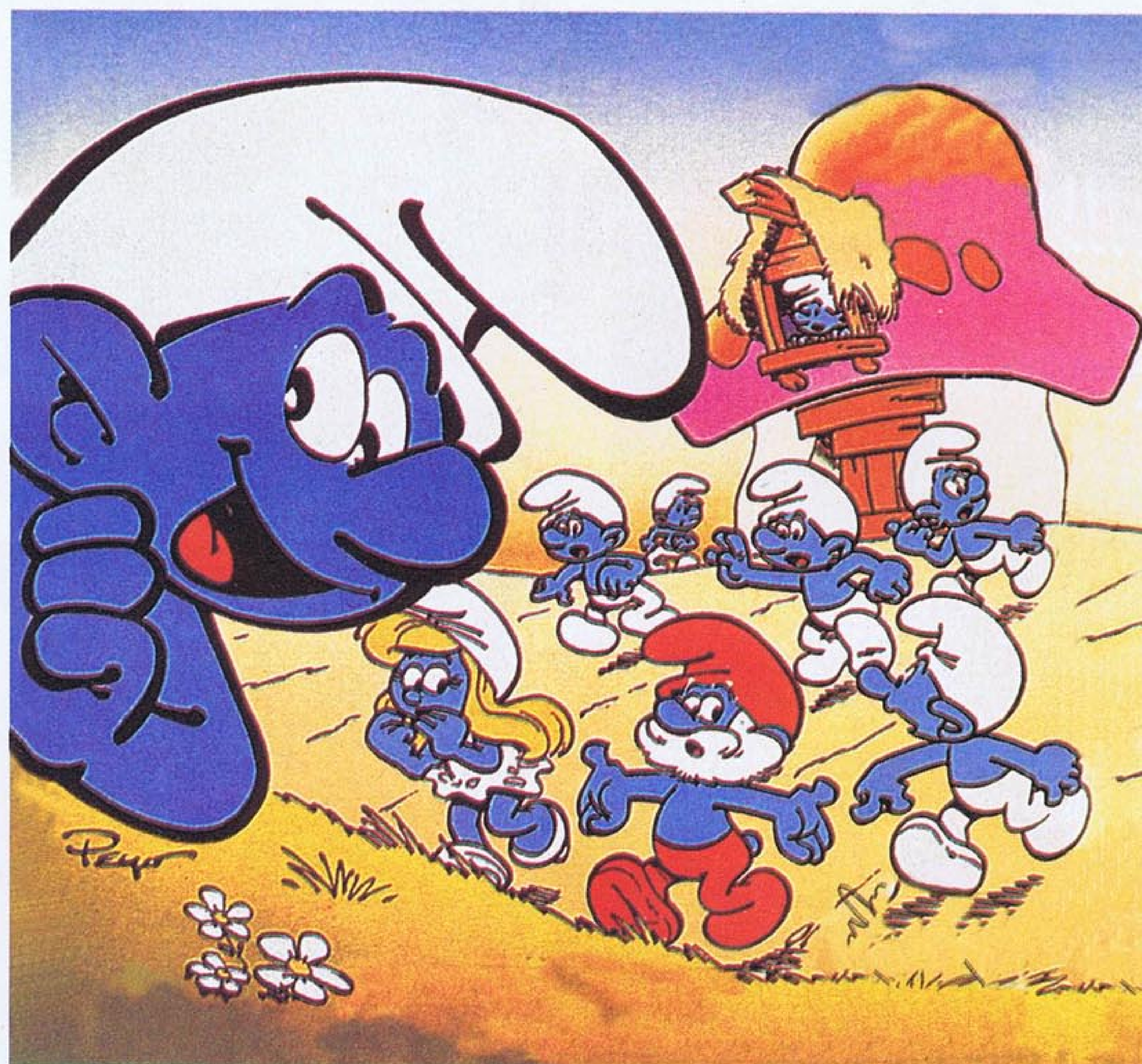


La primera guía de una colección que va a hacer época, en esta ocasión con 84 páginas dedicadas a Dragon Ball Z, en un libro cargado de sorpresas.



Dos billetes del «Banco Mail» por valor de 2.000 pts. para que os sirvan de descuento en la compra de vuestros juegos preferidos.

VIAJE A LA FRONDOSA CAMPIÑA FRANCESA



Los Pitufos

Avanzamos en su momento que **el cartucho de Infogrames era dulce, simpático e irreprochable a nivel técnico.** También dijimos algo sobre su dificultad, ¿verdad? Pues bien, hemos de confirmar todas las tesis. Los Pitufos es **un juego encantador, variado y absolutamente brillante,** pero **muy duro,** demasiado para dedos inocentes.

La aventura pitufa transcurre en un mundo idéntico al ideado por Peyo. Las **20 grandes áreas** de que consta tienen un entorno frondoso que **sorprende por su exhuberancia y excelentes maneras técnicas.** Desde la aldea hasta la casa de Azrael, pasando por la montaña, el lago, la selva negra o las grutas de turno, no hay un solo palmo descuidado.

Los personajes tampoco desentonan. **El Pitufo forzudo** actúa con genio propio y seguro que consigue ganarse las simpatías del público. Además, en algunas fases **podéis actuar con el Pitufo goloso, el listín y el bromista.** Sí, se desenvuelven prácticamente igual (uno tira tartas, el otro ilumina la zona y el último pone bombas), pero el ingrediente de cambiar de Pitufo bien vale un piropo.

En cuanto a la dificultad, a la presencia de enemigos incordiantes hay que añadir **saltos imposibles, combinaciones de trampillas** y unas continuaciones que llevan al inicio de nivel y sólo dan passwords cada cierto número de fases. Pero a medida que sorteéis peligros podréis gozar de unos paisajes increíbles y unas localizaciones extraordinarias. Y eso es lo que cuenta.



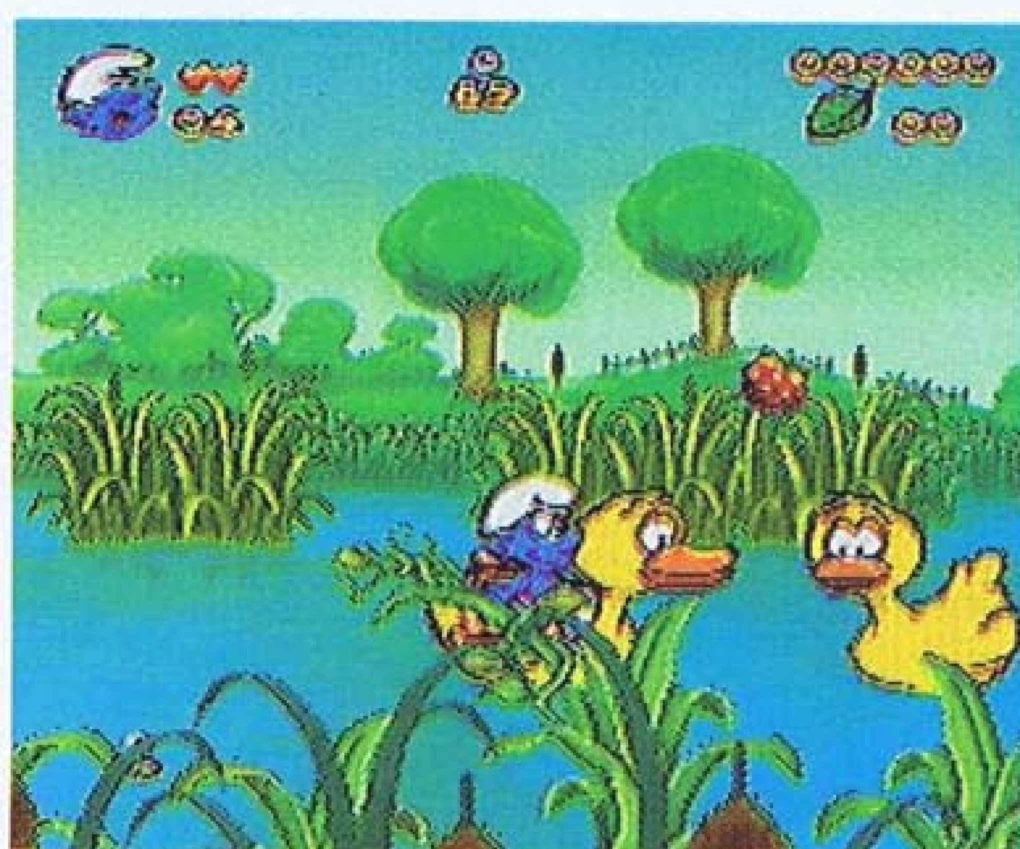
Pitufo al rescate. *Gargamel los tiene secuestrados, pero nuestra astucia y habilidad les librarán de sus cadenas.*



Enemigos por doquier. *A cada paso, cada salto, cada segundo aparecerá un enemigo dispuesto a liquidarte.*



Las bromas del gracioso. *Rescata al bromista y sus paquetes bomba te abrirán paso durante tu aventura.*



Alucinantes gráficos. *Un sobresaliente para el trabajo gráfico de Infogrames. Es difícil pero se agradece el esfuerzo.*



Extraños modos de transporte. *Y difíciles. Prueba a subirte a esta burbuja y luego la diriges hacia la salida tratando de esquivar las mil púas que te esperan más allá.*





Más transportes. *Éste será más fácil. Bastará con aprenderse el recorrido para reaccionar como Dios manda.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

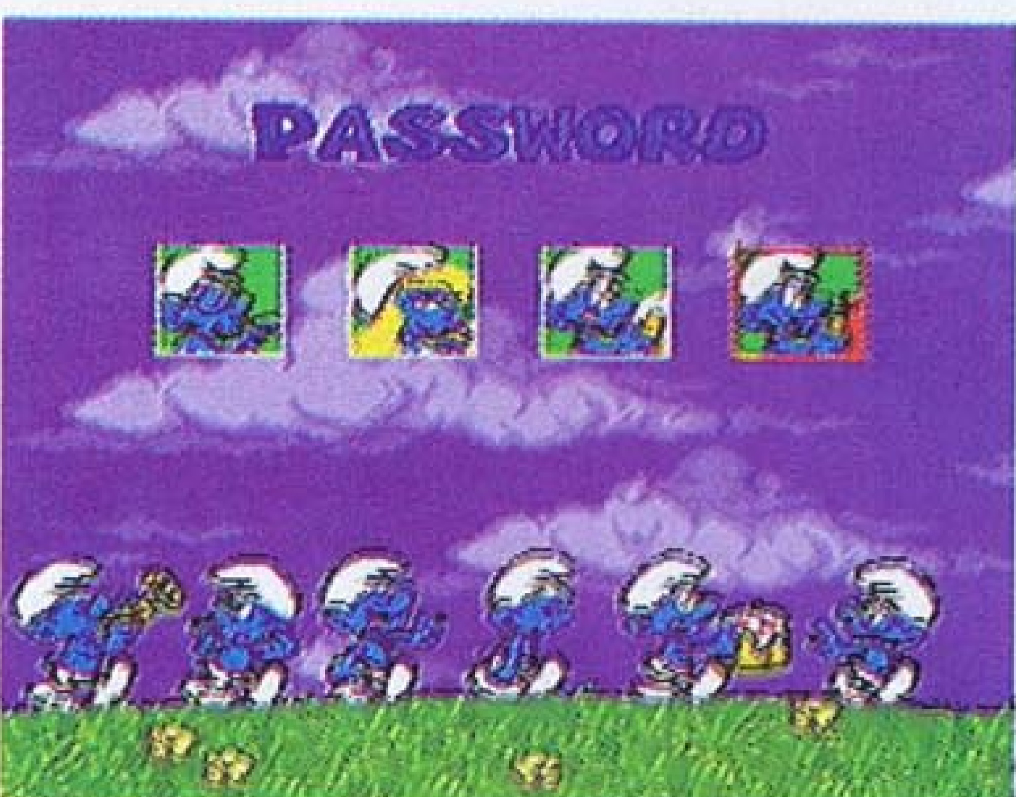
• Sólo una pega, pero tremenda. La dificultad del cartucho es insufrible.



Armas de pitufo. El pitufo goloso cuenta con dos tipos de armas. El salto (como los demás) y los dichosos pasteles.



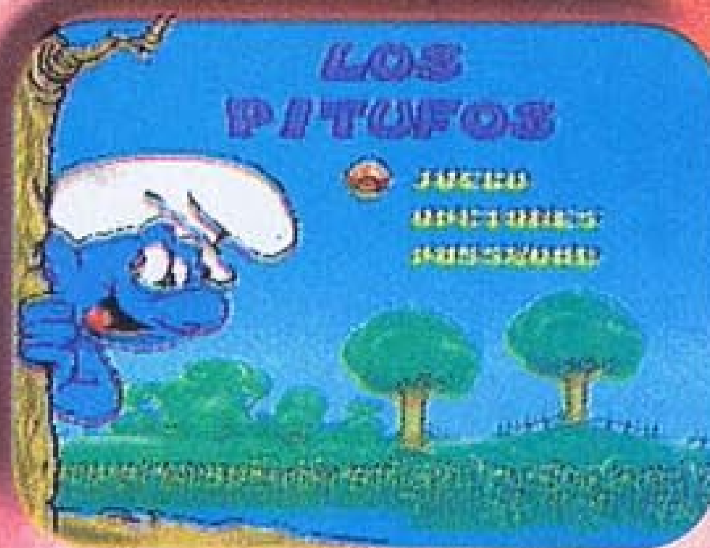
Fases cortas. *La táctica es variar. Por eso los Pitufos nos sorprende con muchos niveles cortos y muy diferentes.*



Bien, passwords. *Gracias a los cielos contamos con un sistema de passwords para guardar partidas, pero es una pena que aparezcan cada cuatro fases (al rescatar a un pitufo).*



Hasta el decorad estorba. *Durante la fase de la gruta habrá que andar rápido y ágil. Junto a los enemigos de turno, una infame masa de lava pugnará por fastidiarnos la vida.*



INFOGRAMES/NINTENDO
Infogrames

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Un genuino arcade de plataformas en el que, además de saltar, algunas veces será necesario que utilicéis un poco el coco. Y mucho los dedos.

• Desarrollo:
20 niveles algo cortos que siguen la ruta pitufa entre la aldea y la mansión de Gargamel. Al principio es todo muy lineal, pero ya veréis más adelante, ya.

• Tecnología:
Es posible que se hayan utilizado técnicas especiales de compresión de memoria. Tantos niveles, y tan variados, no suelen caber en sólo 8 megas.

• Duración:
No es por utilizar tópicos, pero podéis haceros viejos esperando pasar de fase. Así que en cuanto veáis algún truquito, no dudéis en pillarlo.

GRÁFICOS — **92**
Aunque en algunas fases se repiten más de la cuenta, gozan de una factura explosiva.

SONIDO — **89**
Roza el sobresaliente, ya que acompaña muchísimo y envuelve al más pintado.

MOVIMIENTO — **85**
Buenas, e incluso graciosas, animaciones, pero el Pitufo va algo limitado.

JUGABILIDAD — **79**
Ni en el nivel más sencillo conseguiréis atravesar las primeras fases con las suficientes vidas en el marcador.

ENTRETENIMIENTO — **85**
Cuando logréis plantaros en las fases intermedias, empezaréis a sentir un cosquilleo especial que os incitará a seguir.

Opinión
Por **J.C. García**

Sobresaliente para los decorados, la ambientación y algún que otro detalle técnico, y sólo un regular para la jugabilidad. Los Pitufos muestran una cara inocente y divertida y una cruz traidora, mucho más complicada de lo esperado, que pondrá los pelos de punta a los más torpes del pelotón. Afortunadamente para el último grupo, la firme decisión de continuar os resarcirá de tanto disgusto seguido.

Recomendación
Para manos curtidas en el arte del salto y mentes constantes, firmes y seguras.

89

Nigel Mansell's Indy Car Series

GREMLIN HACE RUGIR DE NUEVO AL LEÓN

Vamos a enfocar este comentario desde tres puntos de vista. Uno, para los que suponen que estamos ante la segunda parte de aquel Nigel Mansell´s World Championship, de Gremlin. Otro, para los que ven Nigel Mansell´s Indy Car Series como una novedad. Y un tercero en plan conclusión.

1) **Conocen a Nigel Mansell**. El equipo de programación es básicamente el mismo en ambos cartuchos, pero las cosas han variado bastante. Un modo dos jugadores, la posibilidad de repostar en cualquier momento y un completo taller mecánico en el que configurar vuestro bólido son las mejoras más relevantes. Además de ciertas mejoras gráficas.

2) **No han jugado nunca con Nigel**. Bajo el patrocinio de Acclaim y la presencia de la escudería de Paul Newman, el cartucho os pone a los mandos de un Lola T-9000 para enfrentaros a 15 circuitos Indy, 12 rivales de nombre propio y una sensación de velocidad fantástica. La perspectiva utilizada es frontal (así se ve mejor el circuito), con tan sólo el morro y algo del volante en primer plano. La posibilidad de los dos jugadores -sin pérdida alguna de energía- resulta de lo más tonificante y sin embargo competitivo. Y las opciones de arcade o simulador os permitirán adaptar el tipo de conducción a vuestra habilidad.

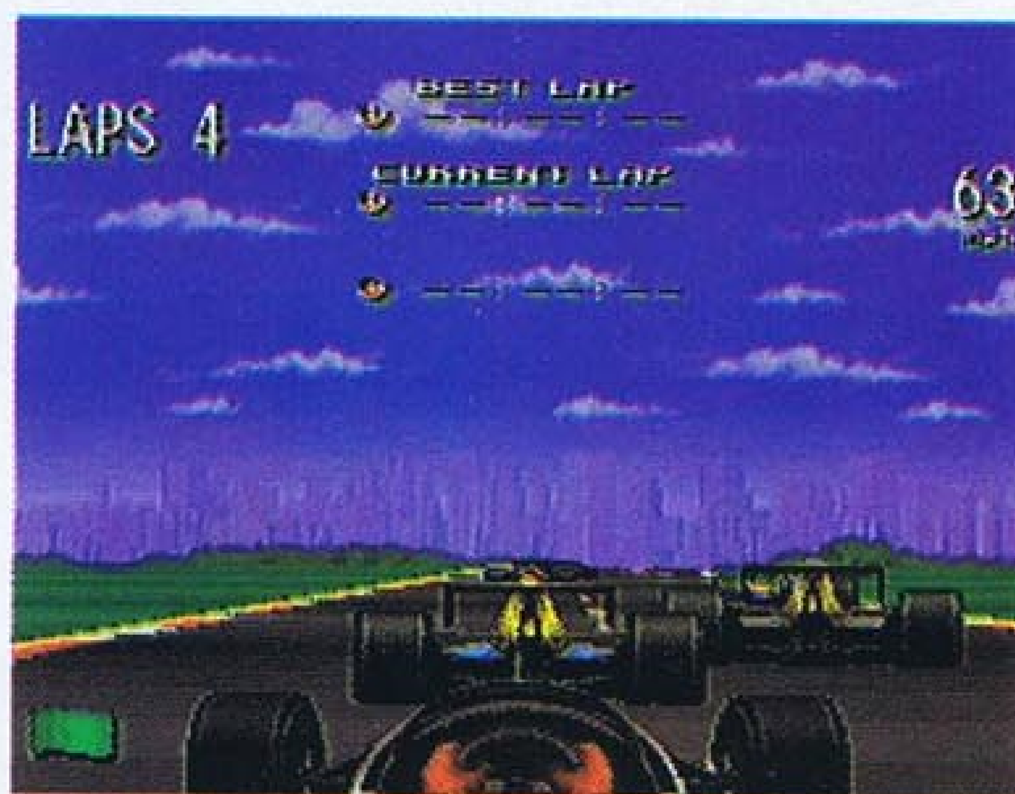
3) **Conclusión**: Este Nigel Mansell es un gran juego de coches. Ha sido mejorado, compartido y potenciado. Tiene a un león en plena forma que no duda en demostraros la talla de gran piloto. Probadllo y veréis.

Taller Mecánico



Sólo antes de afrontar **una competición en el modo simulador** *podréis acceder a un completo taller con los siguientes recambios:*

- **Frenos (brakes):** *Se refiere a las pastillas y dice que cuanto más blandas, mayor agarre en frenada aunque mayor desgaste. Recomendamos frenos duros para pistas ovales y largas rectas.*
- **Stagger (inclinación de las ruedas sobre el eje):** *Si dejáis las ruedas al estilo Renault 8, ganaréis adherencia a la pista.*
- **Wings (alerones):** *Para enfrentarse mejor al aire, tanto por delante como por detrás. Vosotros elegís, más adherencia o más velocidad.*
- **Tyres (ruedas):** *Blandas, duras o medias. Unas se agarran mejor y otras frenan con más fuerza.*
- **Camber (suspensiones):** *Varían la dureza de los amortiguadores. Cuanto más duro, más vuela uno.*
- **Tech (Technology):** *Una opción para aseguraros de que todo está a vuestro gusto, con gráfico del esqueleto del auto incluido.*









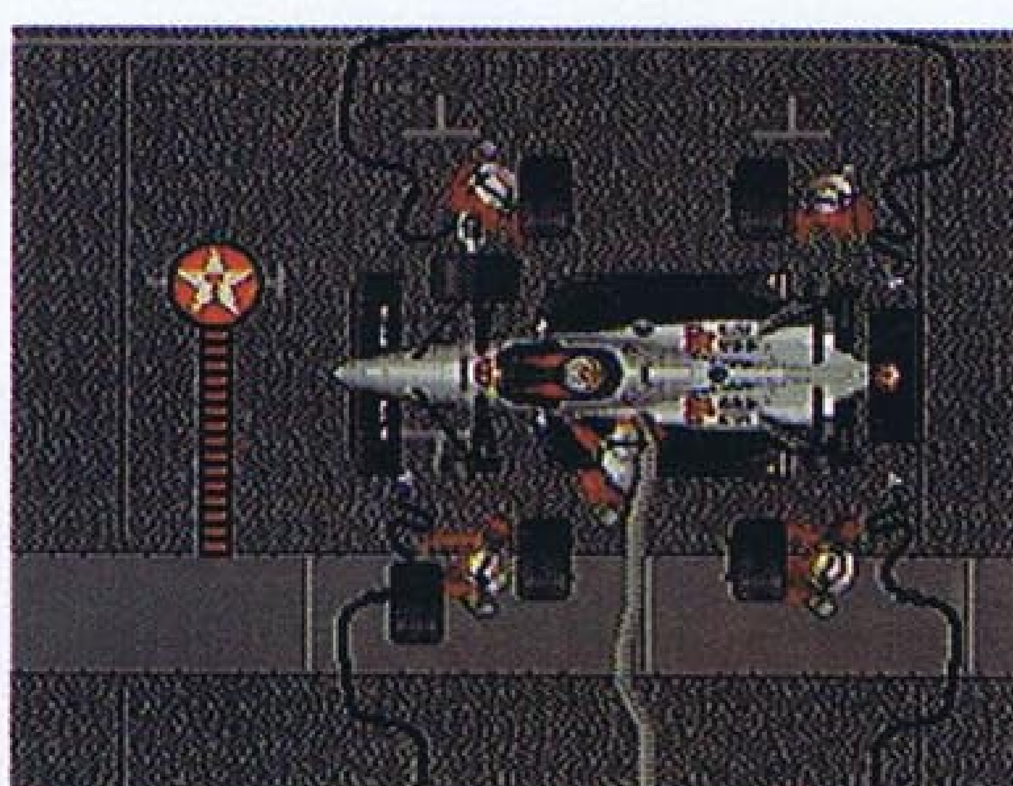
***IndyCar a tope**. Los circuitos ovalados comparten protagonismo con los de carretera. Y son la mar de complicados.*



***A un jugador**. Perspectiva frontal bien resuelta y gran visión de la carretera para el modo "one player".*



***Bienvenido, split screen**. La segunda de Nigel Mansell permite que dos jugadores se partan la cara en el mismo circuito y a una velocidad endemoniada.*



***Boxes en plena carrera.** La versión que comentamos permite repostar y reparar averías en cualquier momento de la carrera, y sin pasar por boxes.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- La opción de repostar en carrera deja al conductor desarbolado.
- No nos gustan los circuitos redondos.

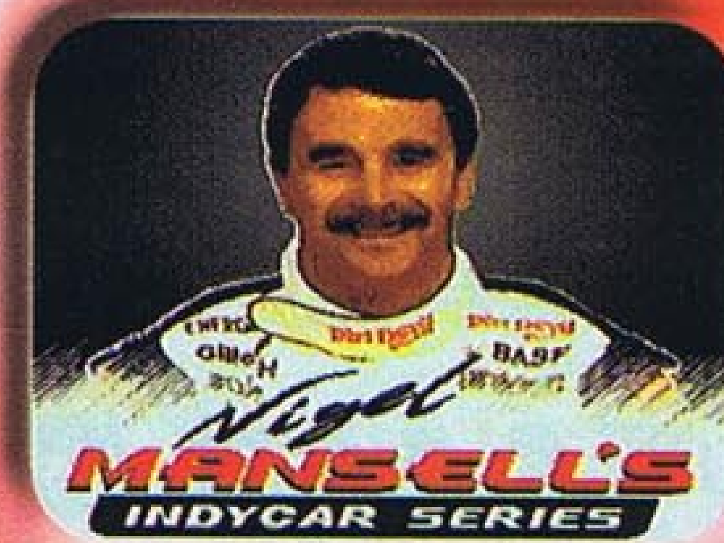
ESTÁ EN ACCIÓN

- La sensación de velocidad.
- El estreno en circuito americano.
- Nigel Mansell, no se cansa...

La Fórmula Indy, en tus Manos

Algunos ovalados por completo, otros con trazada más europea, los **15 circuitos** *de que consta este cartucho nos trasladan a* **tierras yankees, canadienses y australianas.** *Aquí podéis haceros una idea de sus nombres y localización, pero para mayor información no perdáis de vista las indicaciones que os dan antes de cada carrera:* **longitud, número de vueltas, características del circuito** *y otros detalles de utilidad.*





ACCLAIM
Gremlin

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:
Evidentemente de coches, pero para concretar: arcade y simulador de Fórmula Indy que permite a 1 ó 2 jugadores conocer los intríngulis del circuito yankee.

• Desarrollo:
Hay 15 circuitos y otras tantas explicaciones. Podréis competir en una sola carrera (practicar) o participar en un campeonato con el auto de Mansell.

• Tecnología:
Modo 7 para el paso del circuito y alguna digitalización que otra. La sensación de velocidad que se ha conseguido es posiblemente lo más espectacular.

• Duración:
En modo arcade llegarás a superar los circuitos rápidamente. El simulación exige más conocimientos, cuidado, tacto con el acelerador y mucha práctica.

GRAFICOS **80**
Circuitos bien tirados, fondos aceptables y coches con una agradable estela gráfica.

SONIDO **85**
Música y efectos FX son tan compatibles que no hay problema en cargar con ambos.

MOVIMIENTO **89**
La sensación de velocidad es magnífica y el monoplaza se controla con facilidad.

JUGABILIDAD **89**
La posibilidad de dos jugadores y detalles como el acceso a boxes o la opción de modificar el coche completan un gran juego.

ENTRETENIMIENTO **89**
Si probáis fortuna con este cartucho, aparte de conocer a fondo la Fórmula Indy, podréis formar equipo con un amigo al uso.

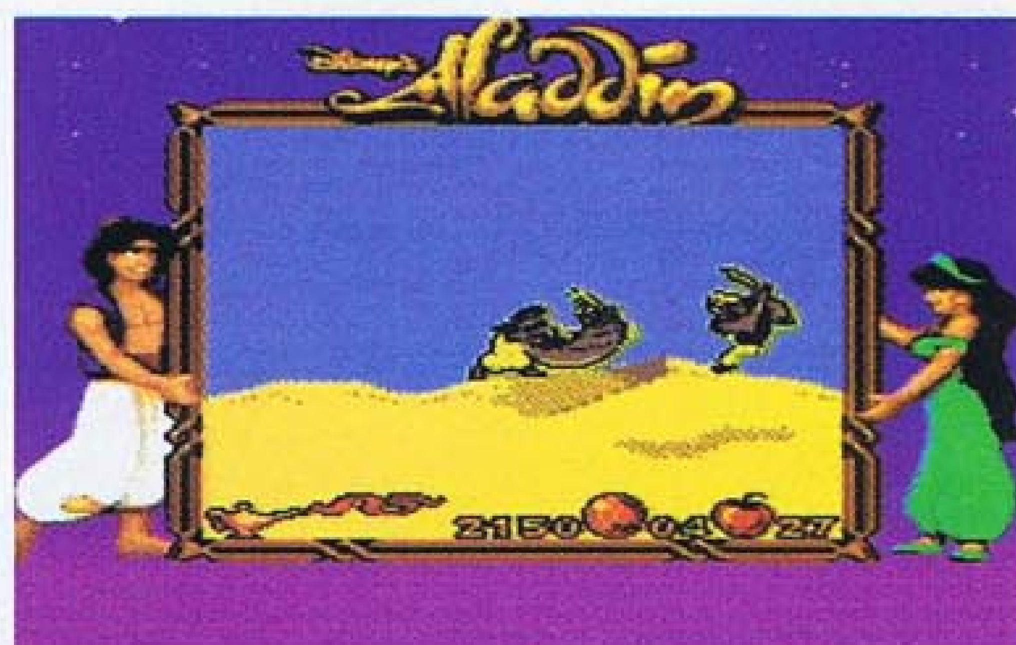
Opinión
Por **G. Vialli**

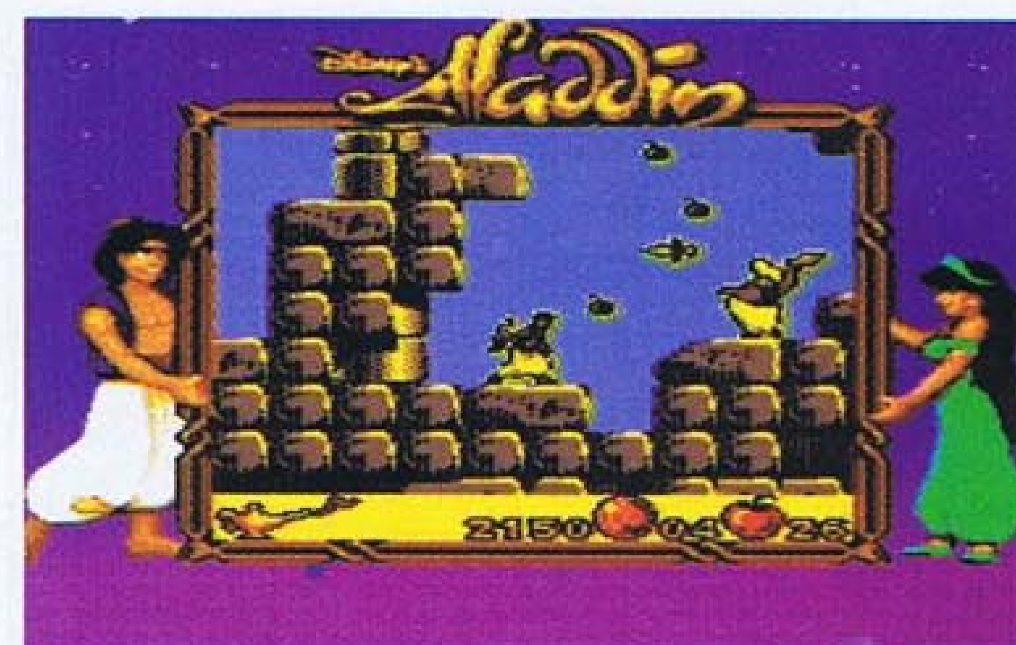
Dos vistas y las dos positivas. Para los que hayan jugado a Mansell en el circuito europeo: un jugoso modo dos players, un completo taller y boxes en movimiento. La perspectiva se ha achatado un pelín, pero a nivel gráfico notaréis mejoría. Y para los que no hayan sentido el volante de Mansell: un cartucho rápido, limpio y bien hecho, que despliega la Fórmula Americana para sorprender al más pintado.

Recomendación
Público fórmula por excelencia, a ser posible con un amigo en retaguardia.

89

GAME BOY





EL GENIO DE LA LÁMPARA SE MUDA AL SUPER GAME BOY

ALADDIN



Ha tenido que pasar casi un año desde que **Aladdin** arrasara en nuestros cines, y poco después en la Super, para que el joven héroe de Agrabah **llegase a la portátil de Nintendo.** Pero, por fin, **Virgin** se ha decidido a realizar una versión pensada especialmente **para Super Game Boy.** El resultado obtenido es un cartucho que marca la diferencia, al menos en el aspecto gráfico, con respecto a los títulos que anteriormente han aparecido para este Súper adaptador.

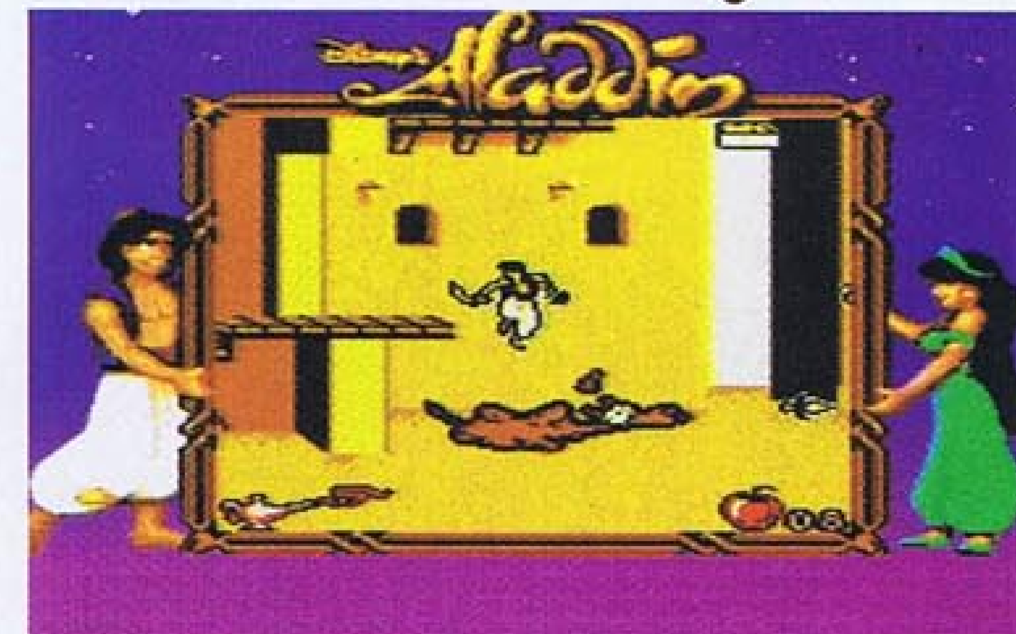
Aladdin -que viene acompañado de un marco en el que aparecen Jazmine y el propio Aladino, y de un colorido chillón en todos los escenarios- **guarda un gran parecido con el resto de versiones que llevan el sello Virgin** (la de Super es obra de Capcom), tanto en mapeado como en desarrollo.

Las fases son completamente **fieles al argumento de la película,** desde el mercado de Agrabah al Palacio de Jaffar, pasando por el Desierto y la Cueva de las Maravillas, y se caracterizan por la **profusión de plataformas y de esbirros del Visir.** En esta versión portátil nuestro protagonista puede librarse de ambos obstáculos gracias a unos movimientos bien terminados, pero algo lentos, y a **dos tipos de armas: su espada, siempre presente, y unas manzanas que recoge por el camino** y se apresta a lanzar cuando se tercia.

Y así es, a grandes rasgos, el Aladdin que Virgin se ha sacado de la manga en versión portátil. Toda una agradable sorpresa que las Mil y Una Noches guardaban para el Super Game Boy.



En las mazmorras. *Lo más destacado de esta fase es el efecto de acercamiento en péndulo de las bolas del fondo.*



Qué buenas animaciones. *Tan buenas como la de este camello. Lástima que los movimientos no sean rápidos.*

Ponle color, pero no te pases



Los chicos de Virgin se han esforzado por hacer algo diferente, pero la cosa les ha salido irregular. Convendréis con nosotros en que **el marco no está mal,** queda curiosote, pero... ¿habéis visto esos colores? Si hasta hay momentos en que **resulta difícil distinguir al pobre Aladino** entre el "fulgor" de los escenarios.





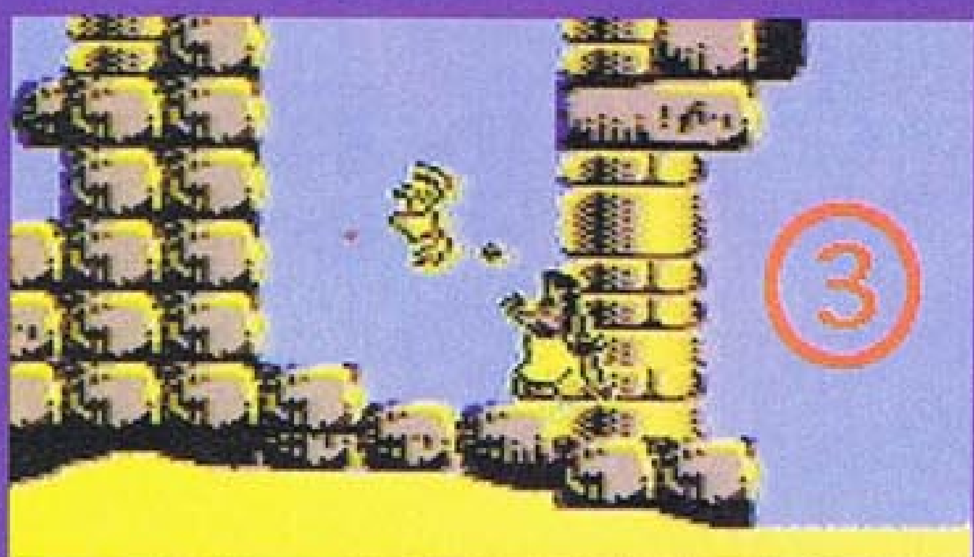
Un ladronzuelo de ítems



Quizá no sepáis que Aladino es un ladrón en Agrabah, pero puede que de ahí venga su afición por recoger los ítems más diversos. **El genio (1)** le da acceso a la fase de bonus. **La flauta (2)** le permite hechizar cuerdas que transportan. **El escarabajo (3)** está dividido en varias partes que debe reunir. **El jarrón (4)** es un punto de retorno.. Por último, **la cara (5)** le regala una valiosa vida extra.







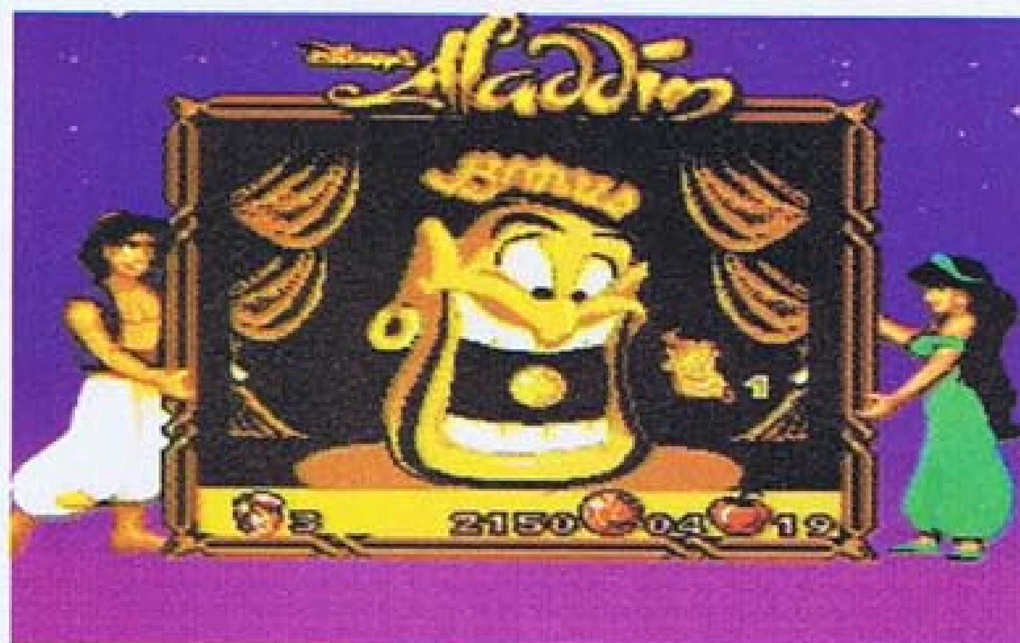


ESTÁ EN ACCIÓN

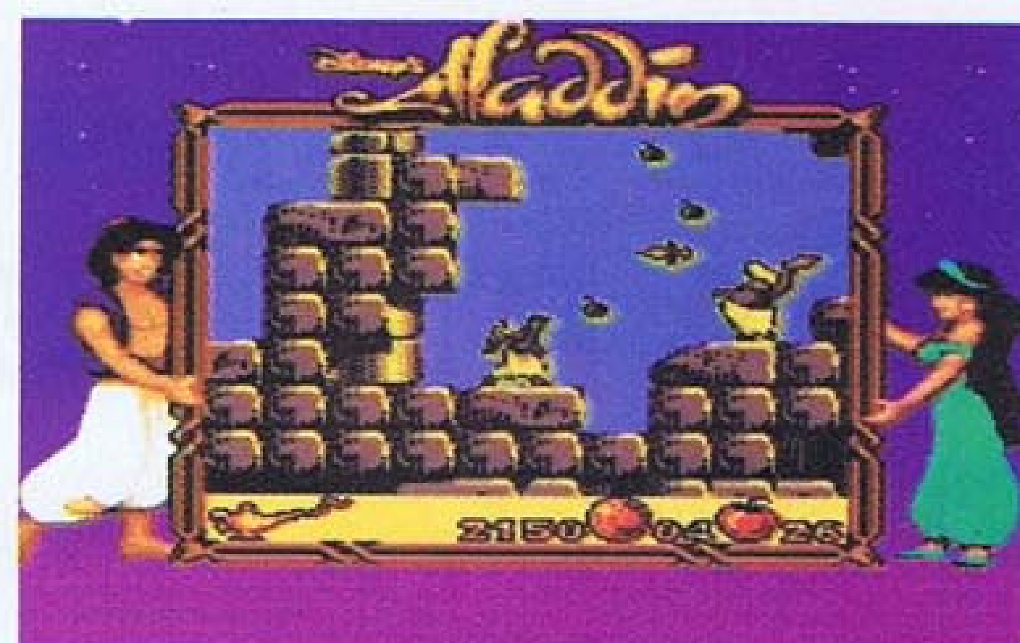
- Que intenten programar juegos realmente diferentes para Super Game Boy.
- Las animaciones del protagonista.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

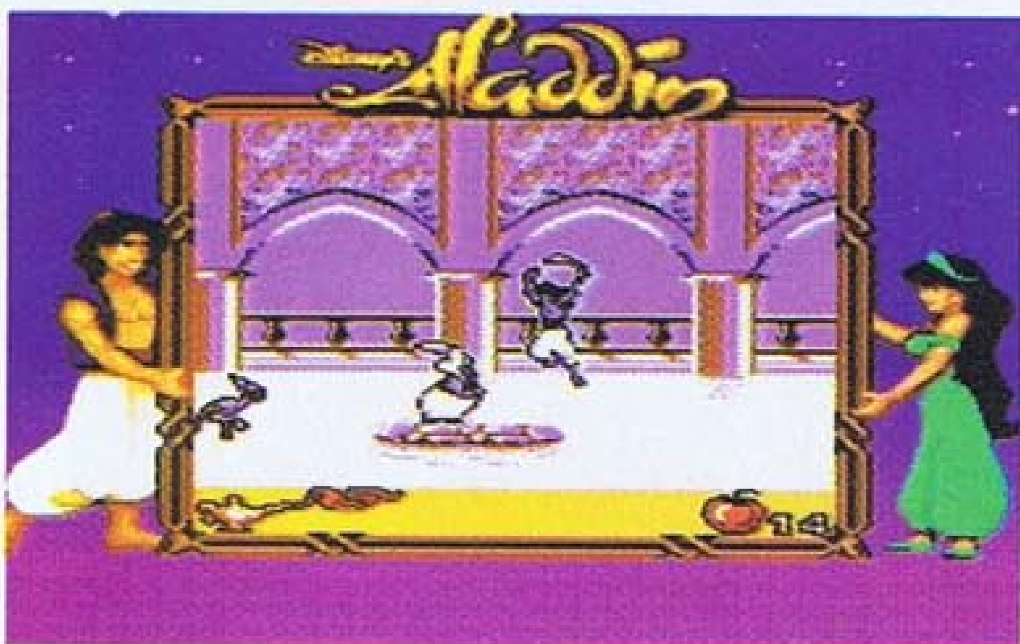
- El color que le han puesto a las fases es todo un cante.
- Que los sprites no se integren en los fondos.

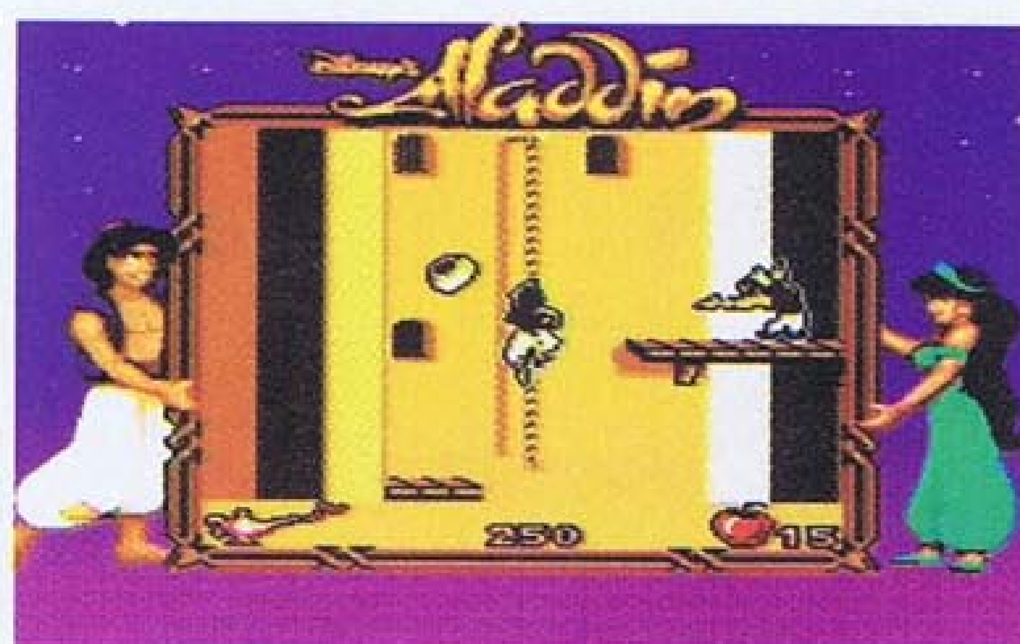


Bonus geniales. Se trata de conseguir parar la ruleta que aparece en la boca del genio tres veces seguidas en el mismo objeto. El premio depende del ítem que hayáis conseguido.



Cara a cara con Jaffar. El final de la aventura no podía ser otro. Tras recorrer el palacio del visir, Aladino tiene que enfrentarse al malvado Jaffar en persona.







VIRGIN
NMS SOFTWARE

Megas: 2 Vidas: 3
Continuaciones: 2
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
Las plataformas están de moda en Oriente, aunque a Aladino también le gusta conducir una alfombra mágica o acabar con los secuaces de Jaffar a espadazos.

• Desarrollo:
Mantiene un desarrollo paralelo al de la película. El transcurrir de sus diez fases sólo se ve interrumpido por otras de bonus en forma de ruleta de la fortuna.

• Tecnología:
¡Vaya marco y vaya colorido se han sacado de la manga los chicos de Virgin! Por lo demás, los sprites están bien animados, pero ese borde que les rodea...

• Duración:
No es un juego excesivamente difícil, y la barra de energía del protagonista tiene cuerda para rato. Si os ponéis, Aladdin será historia en pocas semanas.

GRAFICOS 79
Sprites de calidad, aunque poco integrados en los fondos, y escenarios variados.

SONIDO 74
Lo mejor es la famosa melodía de la película, porque los efectos dejan que desear.

MOVIMIENTO 74
Aunque está muy bien animado, la rapidez de Aladdin brilla por su ausencia.

JUGABILIDAD 82
Tiene variedad, no es demasiado difícil... en definitiva, que pese a todos sus inconvenientes se deja jugar.

ENTRETENIMIENTO 84
Será el tirón del título, pero la verdad es que a nosotros nos ha llegado a enganchar este Aladdin. ¡Sorpresa!

Opinión Por **Tatover**

Se ve claro que ha existido un trabajo a conciencia para crear un juego de Super Game Boy lo más parecido posible a las versiones mayores. El marco que rodea la pantalla no está mal, pero le han puesto un colorido tan espeluznante a las fases que en ocasiones atenta contra la jugabilidad. En todo caso, este cartucho se salva por lo entretenido que puede resultar. Y es que el tirón de un título así siempre pesa.

Recomendación 77

¿Quién no quiere ver un cartucho para Super Game Boy, y más si es Aladdin?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Y ahora, una cita con un personaje grande, muy grande, fuerte, muy fuerte y... verde, tan verde como los chistes que soléis contar en vuestra pandilla. ¿Sabéis de quién se trata? Efectivamente, estamos hablando de **la Masa,** la bestia parda en la que se transforma el Dr. Robert Bruce Banner debido a un accidente en el que sufrió una sobreexposición a los rayos Ganma. Y aunque más de uno sospeche que su madre debió sufrir el mismo accidente a juzgar por los gritos que da cuando se enfada, os podemos asegurar que el Increíble Hulk es todo un fenómeno de la naturaleza. Y si no, mirad lo que hace en **el último cartucho de U.S. Gold,** mirad...

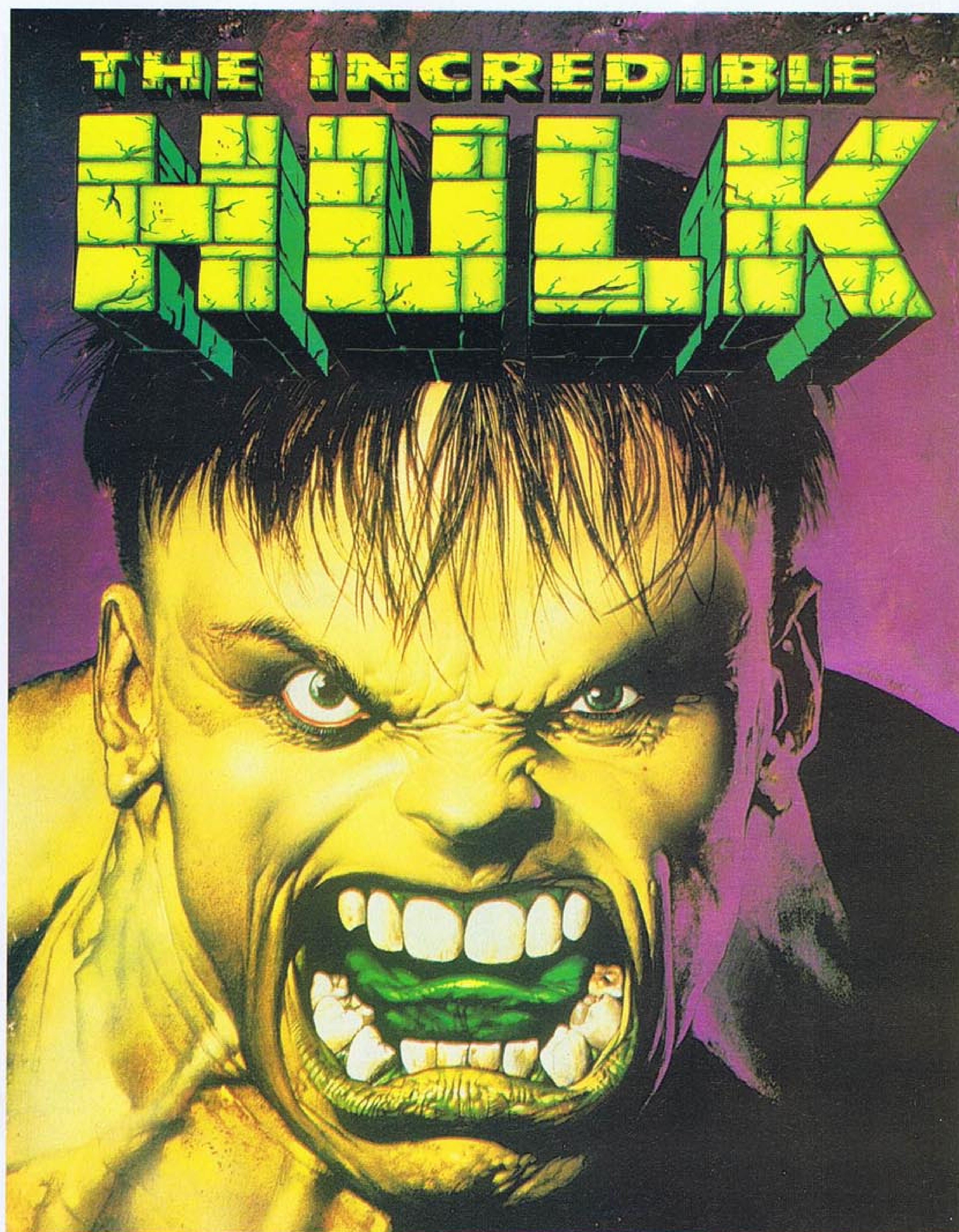
Los 16 megas del juego le bastan y le sobran a La Masa para enfrentarse a cinco de sus más encarnizados enemigos en otras tantas fases: **Rhino, Absobing Man, Abomination, Tyrannus** y, por último, **The Leader,** que como su nombre indica es el cabecilla de todos ellos.

Como no podía ser de otra forma, **la acción** preside esta aventura, aunque se ve aderezada por unos toques de **plataformas** y un mapeado de las fases que esconde no pocos recovecos y obliga a recorrerlas a fondo para encontrar el camino correcto.

En los cómics de la Marvel, nuestro personaje se transformaba varias veces de Dr. Banner a La Masa y viceversa, y seguro querréis saber si este aspecto se mantiene en el juego, ¿verdad? Pues la respuesta es que sí. El nivel de vuestra barra de energía es el que **marca el estado en el que os encontráis en cada momento,** pudiendo ejecutar diferentes ataques según el "aspecto" que tengáis.



¡Increíble! El aspecto gráfico de este cartucho es, sin duda, su mayor atractivo. Desde luego, Hulk impresiona.



LA BESTIA DE MARVEL YA RUGE EN LA SUPER

Banner y Hulk: ¿la maña o la fuerza?

El protagonista del juego esconde **varios personajes** *en su interior. Según lo cargada que tengáis la* **barra de energía**, *podréis ser* **Bruce Banner** *(ágil para entrar en los pasadizos, pero inofensivo en ataque),* **Hulk** *(La Masa en su estado normal, con ataques "corrientes"),* **Super-Hulk** *(cuando la barra de energía supera el 40%) y, por último,* **Hulk-Out** *(una bestia salvaje con una fuerza ilimitada). Ya veis, un héroe con diferentes caras... ¡y con diferentes puños!*





Enemigos finales para ponerse verde

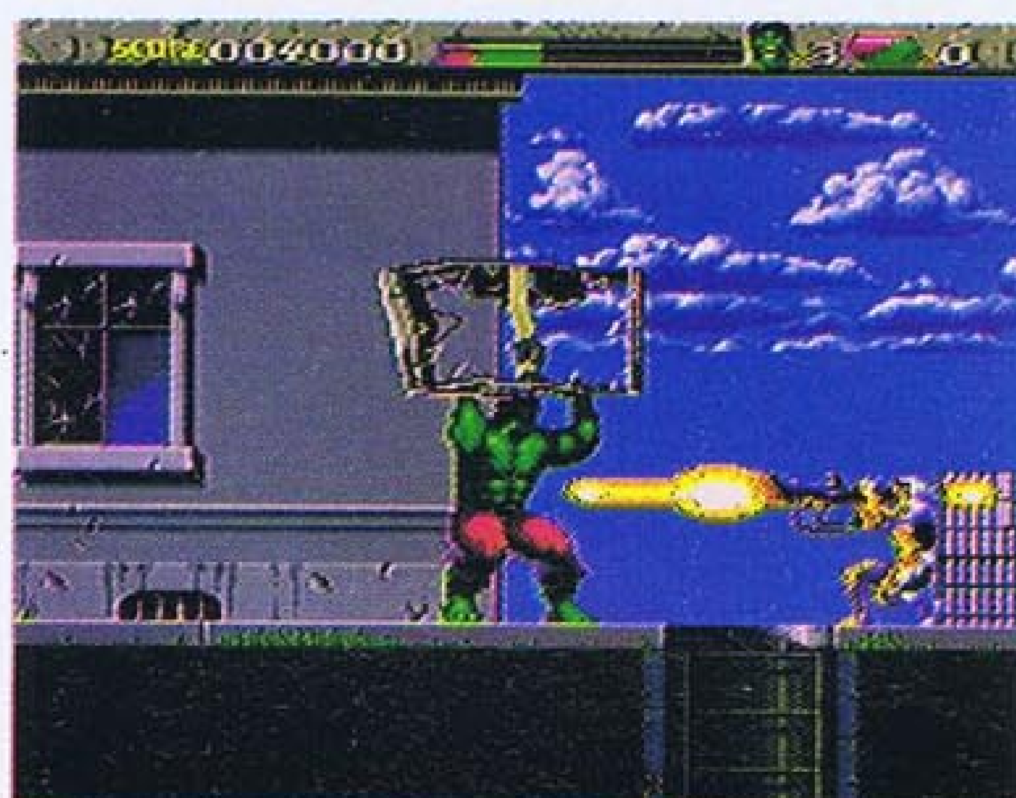




Los **jefes de fase** en Hulk tienen solera y muy mala pinta, pero os aseguramos que no hacen honor a su aspecto. Por una vez, estos enemigos **no son excesivamente difíciles** de superar. Basta con ser un poco **ágil** para esquivar sus acometidas. Y también certero con los **puñetazos**, para rebajar su barra de energía.







Arrasa con todo. *La fuerza de Hulk le sirve para agarrar objetos de los escenarios y lanzarlos contra los enemigos.*











U.S. GOLD
Probe Software

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Hulk es un hombre de acción (¿o habría que decir monstruo?), pero no le hace ascos a las plataformas, por mucha agilidad que requieran.

• Desarrollo:
Si quiere salvar el mundo, La Masa tiene que atravesar con éxito cinco fases con su correspondiente enemigo final. Y sin passwords ni continuaciones.

• Tecnología:
Nos quedamos con detalles gráficos como la musculatura de La Masa o la calidad de las explosiones. También con el múltiple scroll de algunos fondos.

• Duración:
¿Habéis oído hablar de la dificultad progresiva? Pues en este juego se nota más que nunca: comienza muy facilito y termina tremendamente complicado.

GRÁFICOS — **88**
Muy buen nivel, con gran definición y un colorido fuera de lo común.

SONIDO — **83**
Mejor los efectos que las melodías, pero aceptables ambos de todas formas.

MOVIMIENTO — **70**
Uno de los defectos del juego. Hulk no responde bien a nuestras instrucciones.

JUGABILIDAD — **72**
El problema del movimiento y el que los enemigos precisen hasta cinco toques para morir complican el apartado jugable.

ENTRETENIMIENTO — **80**
Hulk se deja jugar en general, pero en algunos pasajes llega a resultar verdaderamente desesperante.

Opinión
Por **Javier Abad**

The Incredible Hulk es un juego irregular que peca de serios problemas en el apartado de la jugabilidad. Posee un nivel gráfico elevado, con detalles sobresalientes, pero el personaje en cuestión resulta muy difícil de manejar. Torpe es la palabra. Además, hay que golpear innumerables veces a los enemigos para eliminarlos, y las posibilidades de sobervivir en la piel de Banner son nulas. Lo dicho, irregular.

Recomendación
Para fans del gigantón verde que tengan paciencia y control de sí mismos.

79

GAME BOY

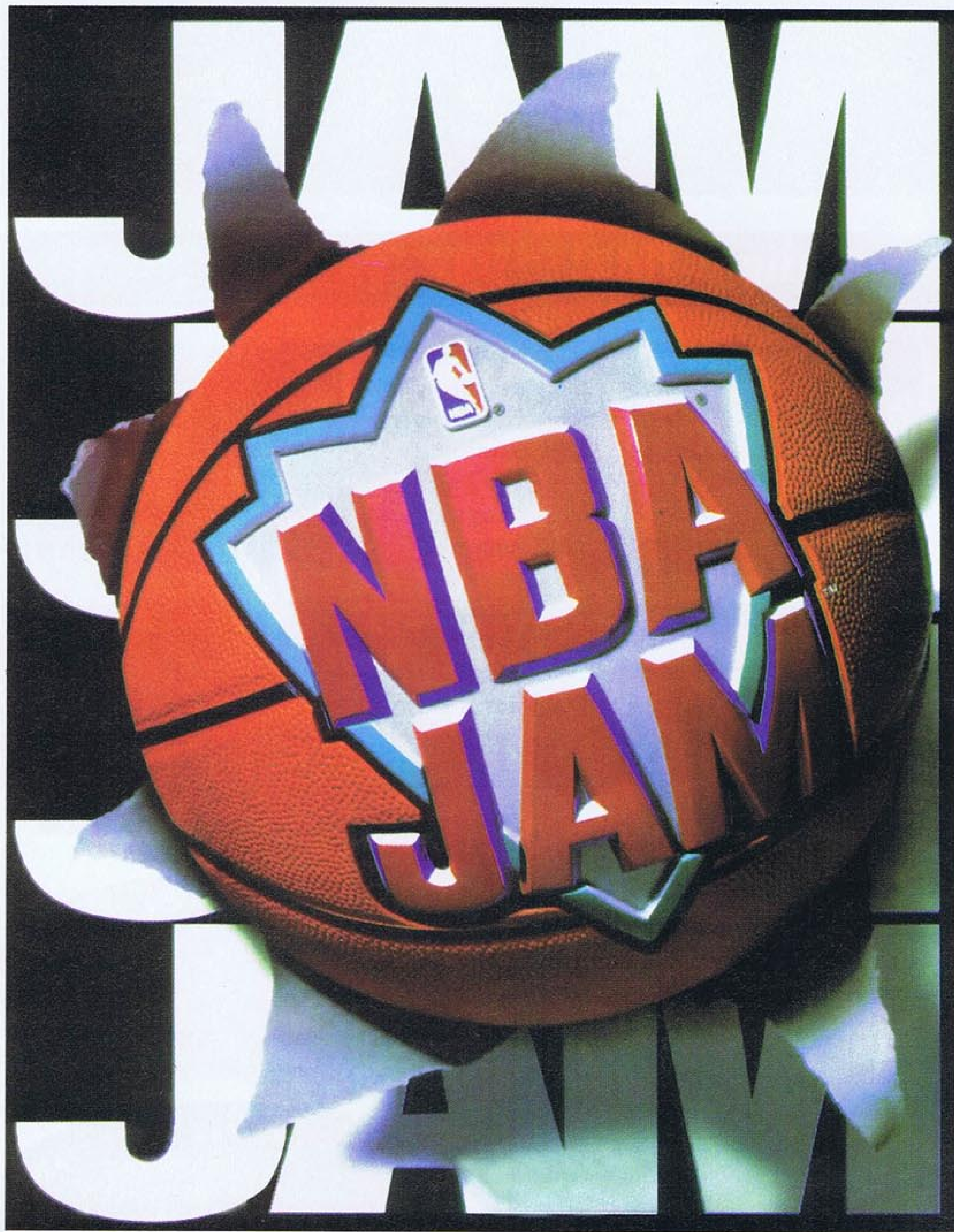
LOS GIGANTES DEL BASKET YA ESTÁN EN LA PEQUEÑA DE NINTENDO

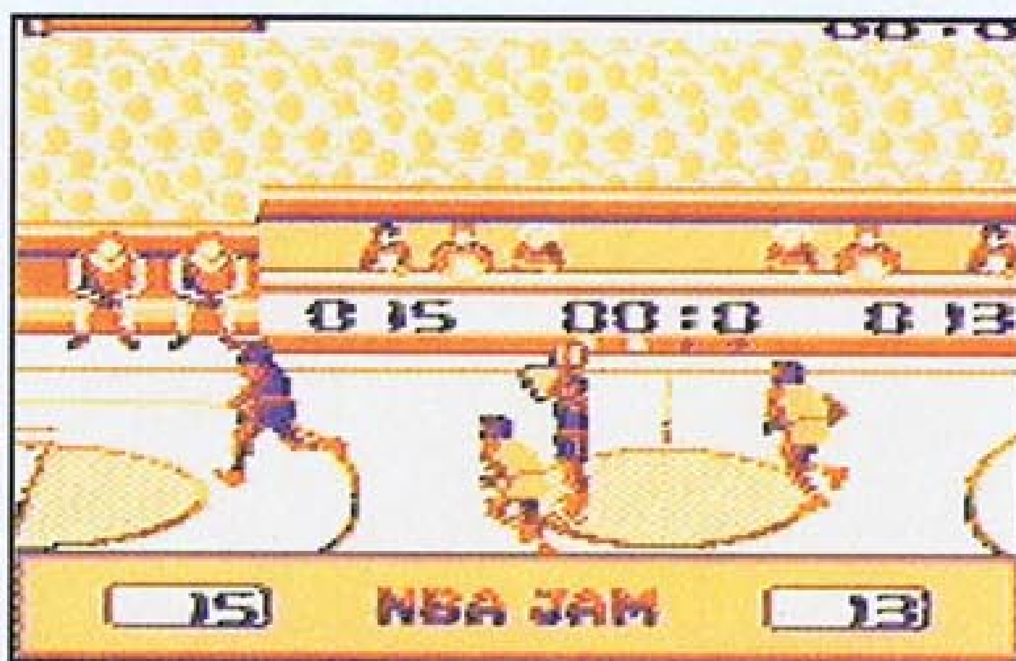
Hace algunos meses **Acclaim** nos deleitó con **NBA JAM,** un cartucho baloncestístico para la Super cuya espectacularidad dejó a la mayoría con la boca más abierta que el escote de las presentadoras de Tele 5. Ahora, y **en espera del NBA JAM Tournament Edition también para los 16 bits,** la compañía estadounidense **lanza una versión para Game Boy** con la que pretende que los poseedores de la portátil se pongan a machacar canastas a diestro y siniestro.

El planteamiento es exactamente igual que el de su hermano mayor: se trata de **elegir uno de los 27 equipos que conforman la mejor liga del mundo** para tratar de ganar al resto de las escuadras (aquí no hay posibilidad de dos jugadores). Así de fácil y así de movido, porque **los partidos se caracterizan por la asiduidad con que se suceden los mates.** Además **se mantiene el sistema Turbo,** que esta vez se activa con el botón START, para potenciar la espectacularidad del juego.

Por cierto, un aviso para los despistadillos: no es que algunos jugadores se hayan ido con las animadoras ni nada parecido, sino que **sólo participan dos por equipo.** ¿Y a cuál manejáis vosotros? Pues eso queda a vuestro gusto, porque **la opción Tag Mode os permite elegir entre controlar al jugador de vuestro equipo que lleve el balón, o bien manejar siempre al mismo,** quedando el control del otro para la máquina.

El comienzo de la Liga NBA está ya cercano, y la portátil de Nintendo quiere unirse a la fiesta con este cartucho. Calentad bien vuestros músculos, coged el balón y... ¡a machacar!





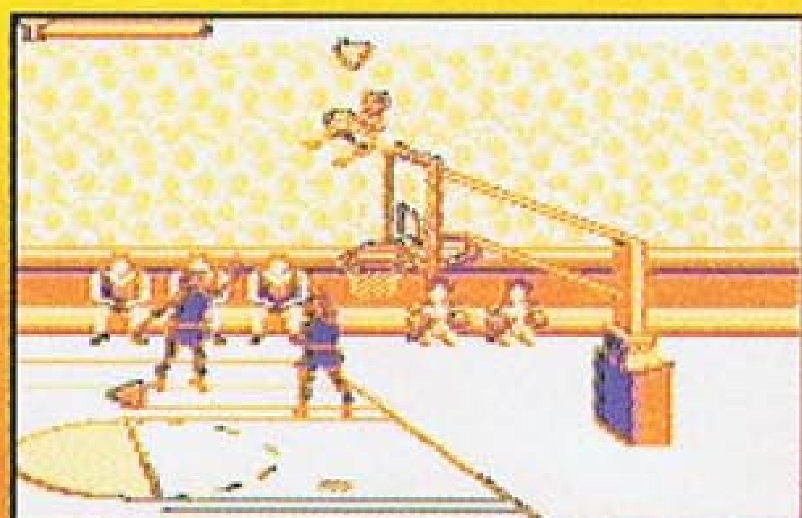
Dos contra dos. *La Game Boy mantiene los equipos de sólo dos jugadores y la opción Tag Mode, que os permite controlar al que lleve el balón o sólo a uno de ellos.*

Cerca de las estrellas

Las **mejores parejas de los 27 equipos de la NBA** *están presentes en el juego. Nombres como* **Olajuwon, Ewing o Pippen** *aparecen con sus respectivas digitalizaciones a la hora de elegir equipo. Por cierto, el que averigüe lo que quieren decir las interrogaciones de algunos rostros que nos lo explique.*

WEST
GOLDEN STATE
LA CLIPPERS
LA LAKERS
PHOENIX
PORTLAND
SEATTLE
SACRAMENTO
DALLAS
DENVER
HOUSTON
MINNESOTA
SAN ANTONIO
UTAH
ATLANTA
CHARLOTTE
CHICAGO
CLEVELAND
DETROIT
INDIANA
MILWAUKEE
BOSTON
MIAMI
NEW JERSEY
NEW YORK
ORLANDO
PHILADELPHIA
WASHINGTON
EAST
WEBBER
SPREWELL
SPEED
3 PTS
DUNKS
DEF
BROWN
RADJA
SPEED
3 PTS
DUNKS
DEF

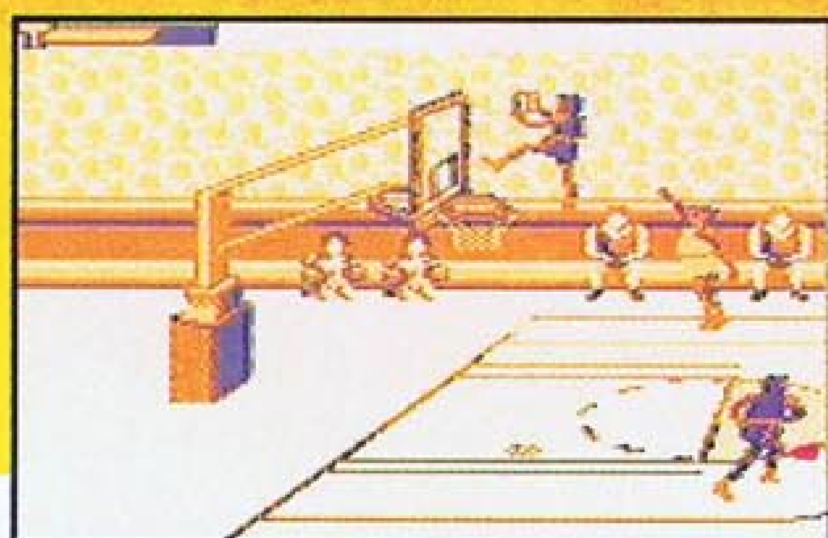
Pequeño, pero matón

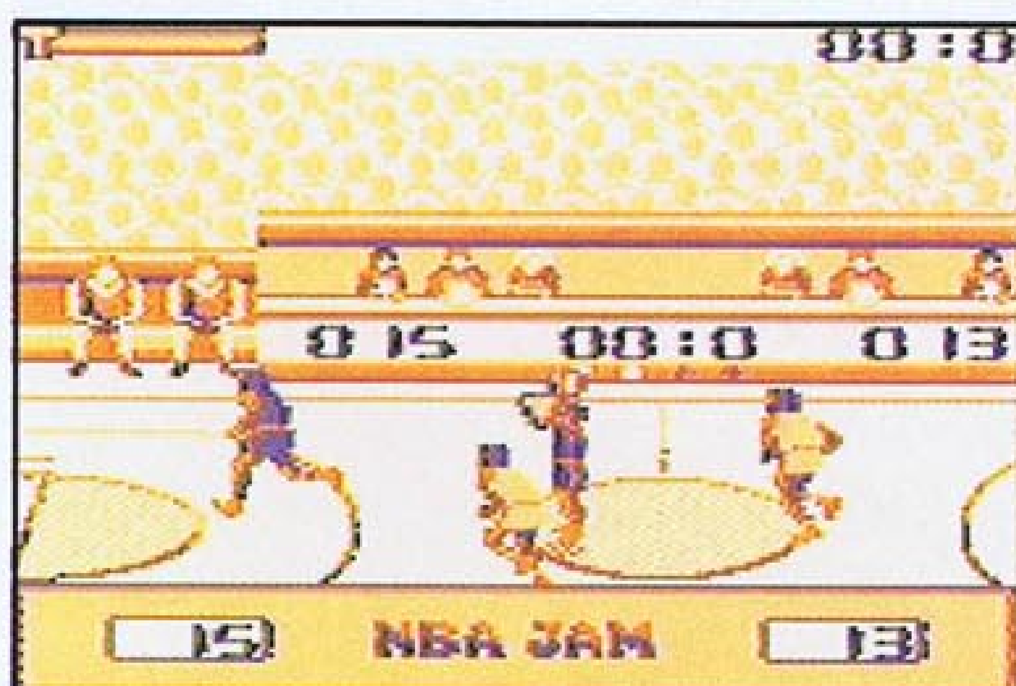


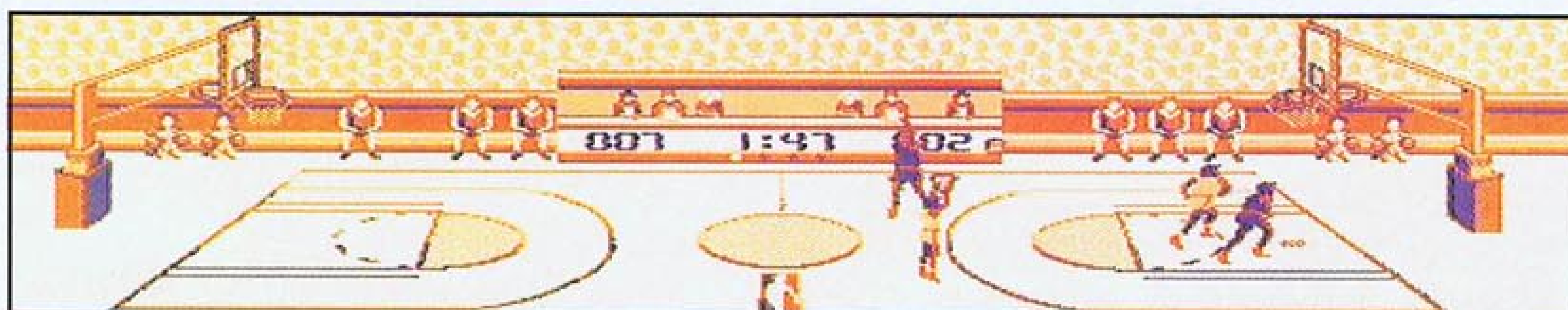
Pese a su tamaño, ganas de machacar no les faltan a estos jugadores. **El botón START** es la llave **para activar el Turbo**. Con ello conseguiréis que vuestro jugador alcance el techo del pabellón de un salto.





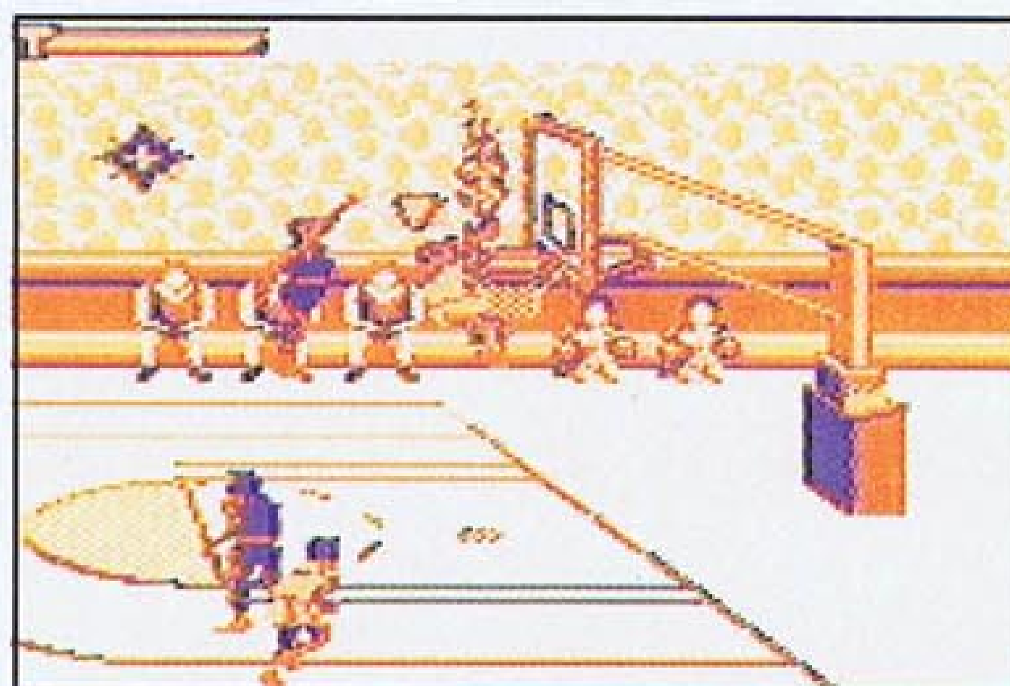






ESTÁ EN ACCIÓN

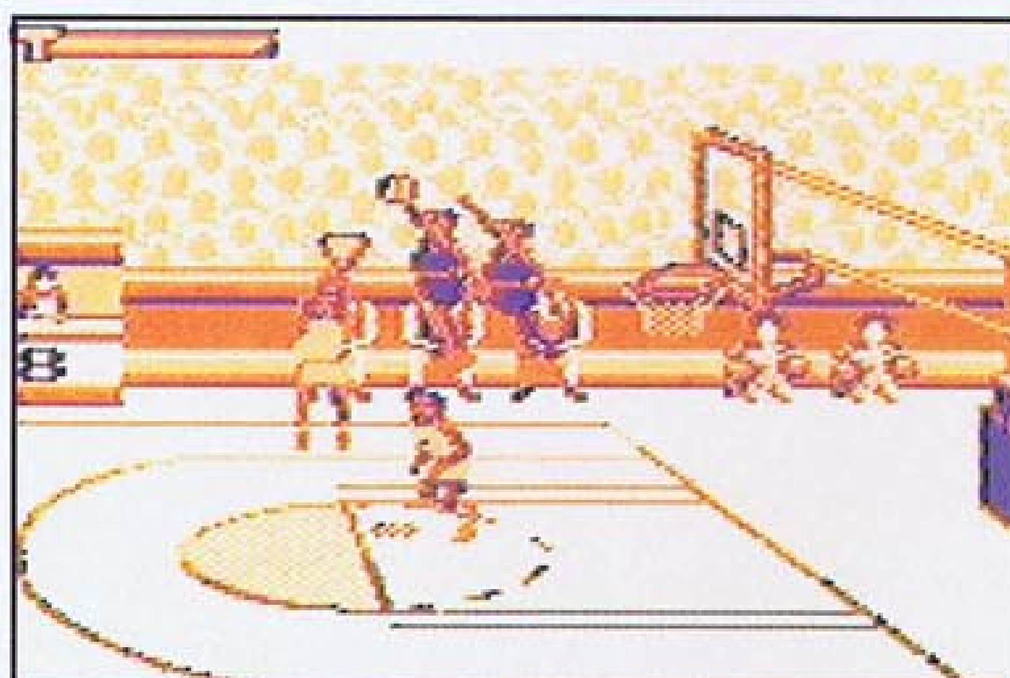
• Que se mantenga el espíritu que presidía el juego de Super.



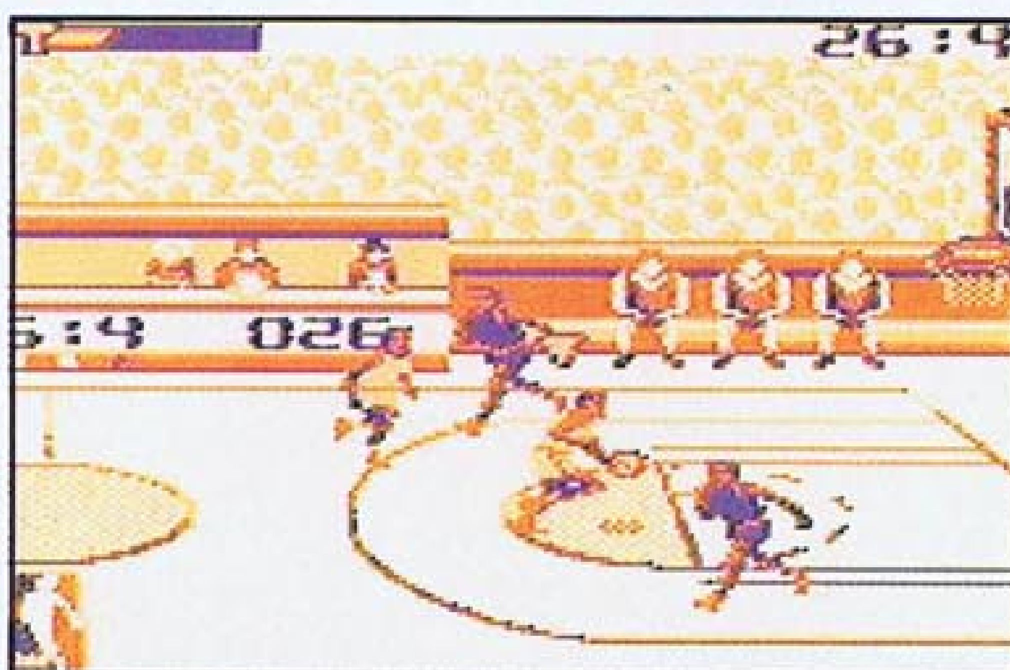
¡On fire! *Cuando un jugador encesta tres veces seguidas sin que lo haga el equipo contrario, es el momento de darle todos los balones a él: está "On Fire" y eso es sinónimo de canasta.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

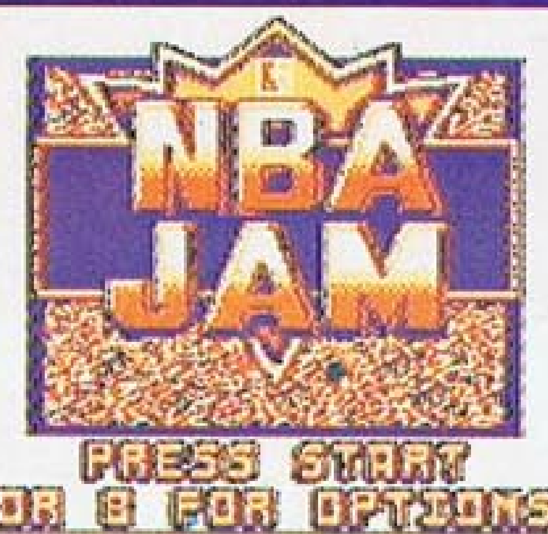
• Que los sprites sean tan pequeños.
• ¿Cómo se pueden pulsar tres botones a la vez durante el juego?



Cuidado con las chapas. *Los equipos rivales no se andarán con chiquitas a la hora de taponar vuestros lanzamientos.*



Vía libre. *Unos cuantos pases bien dados suelen bastar para que el camino hacia la canasta contraria quede despejado.*



ACCLAIM
Beam Software

Megas: **2** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **5**

• Tipo de Juego:
NBA JAM no es un simulador de baloncesto, sino un arcade. Estos "yanquis" saltan mucho, pero todavía no logran hacer mates como los del juego.

• Desarrollo:
Elegir uno de los 27 equipos, ponerse a ganar partidos (divididos en cuatro cuartos) e ir acumulando victorias y passwords. No tiene mayor secreto.

• Tecnología:
El sistema de passwords para guardar resultados y las digitalizaciones de los rostros de los jugadores son los dos apuntes destacables en este apartado.

• Duración:
Cinco niveles de dificultad, otras tantas velocidades y una opción para que la computadora equilibre o no los partidos aseguran la duración del juego.

GRAFICOS — **72**
Se mantiene la perspectiva lateral. Los sprites son diminutos y poco definidos.

SONIDO — **77**
La música tiene la intensidad precisa, pero los efectos dejan bastante que desear.

MOVIMIENTO — **85**
Muy bueno, tanto por la velocidad como por la variedad de mates a realizar.

JUGABILIDAD — **73**
Presionar START (Turbo) al mismo tiempo que los botones A y B se hace realmente complicado. Cosas del Game Boy.

ENTRETENIMIENTO — **73**
Desgraciadamente, no se ha conseguido transmitir toda la espectacularidad que tiene la versión para Super Nintendo.

Opinión
Por **J. Abad**

Adaptar un programa como NBA JAM a Game Boy se nos antojaba difícil, y el resultado final ha venido a confirmarlo. Se mantiene el espíritu del juego, con los mates y el sistema de Turbo como atractivos. Lo que ocurre es que el reducido tamaño de los jugadores, que hace difícil seguir la acción, y la complicada postura que hay que adoptar para pulsar START limitan la jugabilidad y restan puntos al cartucho.

Recomendación
Para gente habilidosa con los dedos y una vista de lince. Casi nada.

74

Mortal Kombat II

Game Boy
De Acclaim y distribuido por DroSoft





No busquéis más, que ya hemos dado con él. Se llama **Mortal Kombat II,** viene avalado por **Probe** y **Acclaim**, y dice ser **el mejor juego de lucha para portátil creado hasta la fecha.** A un lado de la balanza, el positivo, coloca **gráficos excepcionales**, de un tamaño enorme y una agilidad única, **movimientos especiales, fatalities, babalities y friendships,** facilidad de manejo, brillante sonido (que incluye FX en los golpes) y una línea casi idéntica a la de la versión grande (con trucos, personajes ocultos y demás).

En la parte negativa hace notar que no tiene a todos los luchadores, que sólo ha reunido a **8 expertos en el Outworld**, y que por aquello de la limitación de botones en GB tendréis que **hacer uso del Start y el Select**. Pero exceptuando esos detalles, Mortal Kombat II se presenta con las garantías suficientes como para sorprender al más pintado.

Y por cierto, si queréis retar a un amigo tendrá que ser **con dos Game Boy y dos cartuchos.** De lo contrario, a conformarse con los luchadores propuestos por la máquina.

***Recomendación:* Bueno.**

Los Pitufos

Game Boy
De Infogrames y distribuido por Nintendo España

Son más simples, más pequeños, pero nos han caído la mar de simpáticos. A lo mejor es **porque se han hecho en España,** ¿quién sabe? El caso es que **la versión portátil de Los Pitufos nos ha sorprendido gratamente.** Ha sido ponerla en el Game Boy y preguntarse, lo primero, cómo narices habían podido meter todos los gráficos, escenarios, movimientos, personajes y objetos que aparecen en el juego **sobre un solo mega.** Y lo segundo, por qué se dejaba jugar mejor que su hermana grande, **por qué era más fácil, más asequible** por decirlo de alguna forma.

Sin respuestas nos quedamos, pero alucinados con el jueguecito. La base no había cambiado con respecto a lo visto en Super (ya nos confesaron los chicos de **Bits Manager, catalanes ellos y de una relación ancestral con Infogrames** que se desarrolló primero esta versión), pero el resultado era diferente. Ni mejor ni peor, diferente.

Una vez en marcha, la acción plataformera terminó por darnos la razón. Tan pequeño y tan grande. Tan vacío de color y con tanto dinamismo. El juego era, vamos a decirlo claro, una pasada. **Ágil, limpio, suave y también complicado,** ¡qué caray!, pero sin llegar a los extremos del resto de versiones. Tenía agradables músicas, pitufos que campaban a sus anchas (incluidos los malos), una ambientación muy conseguida y **un buen número de fases en las que burlar a las huestes de Gargamel.** Sí, ya sabéis, el malvado brujo que había **secuestrado por el morro a Listín, Goloso y Pitufina.**











Ahora todo está en vuestras manos, y en vuestra portátil, que el juego ya está en la calle. Un poco de **habilidad, otro de paciencia** y más suerte que el Barça a la hora de ganar la Liga son algunas de las cosas que necesitaréis para afrontar este cartucho como Dios manda. Los **passwords** que nos ofrecen cada cierto número de faes también son de lo más recomendable. A uno le darían los siete males si tuviera que empezar a jugar desde el principio y con tan pocas esperanzas de vida.

***Recomendación:* Muy Bueno.**

Super Bomberman 2

Super Nintendo
De Hudson Soft y distribuido por Arcadia

Vuelven los **dinamiteros de Hudson** a repetir la monada de la primera parte. Sobre la misma base, con las mismas explosiones y un uso y abuso de la opción muchos-jugadores-a-la-vez, los simpáticos bombers pugnan por **reverdecer laureles adictivos.**

SB 2 tiene dos modos de juego. **El modo historia es el primero y se desarrolla** sobre **cinco fases scrolleantes y la mar de dificultosas.** Su mecánica: soltar bombas, recoger ítems protectores o atacantes, eliminar bichos y escapar. Aderezado por un simpático escenario, muchos colores y tiempo límite.





El otro modo sirve para compartir el stress mal curado. Con **5 jugadores a la vez,** permite un **todos contra todos o en colaboración por equipos** (toda una novedad).

La parte técnica descarga simpatía. Los gráficos van de cucos y **el movimiento os dejará asombrados**. ¿Las animaciones? Una pocholada que maravillará a los más peques.

Recomendación: Bueno.

Power Rangers

Super Game Boy
De Bandai y distribuido por Bandai





No sabemos si el juego de los **Power Rangers** responderá al éxito de la serie televisiva, pero a nosotros nos ha dejado un regustillo amargo. La versión Game Boy de estos chicos **tiene colores** (uno por cada personaje), un **marco Super Game Boy** muy decorativo y una **melodía similar a la de la tele.** Pero poco más. Algo de plataformas, acción a scroll horizontal, armas especiales con botón Select... **y muy poco juego.**

Es cierto que **cinco fases** no dan para mucho, pero no estamos hablando de la pobreza de Power Rangers, sino más bien **de su sosería.** Mucho espacio blanco, gráficos poco trabajados y movimientos bastante limitados son algunas de las cosas que más os harán rabiar.

Salvamos, eso sí, **la lucha de monstruos que sucede a cada fase.** El **Megazord** lanzado contra enemigos tan monstruosos como él bien merece una nota aparte. El resto, creednos, se debate entre la dificultad excesiva, el tino constante, los enemigos que siempre te dan y, lo más preocupante, la **carencia de ritmo.** Y eso que, pese a todo, se deja jugar.

Recomendación: Normal

Los Pitufos

N.E.S.
De Infogrames y distribuido por Spaco S.A.

La versión 8 bits completa la **trilogía Infogrames sobre los enanitos azules.** Hemos visto la versión Super, en estas páginas tenéis la de Game Boy, y aquí también, aunque su lanzamiento nos cause sorpresa, podéis ver lo más relevante de una entrega "inalcanzable" (y es que os tienen tan abandonados).

Los Pitufos de NES tienen más relación con los de 16 bits que con los de portátil. Son **fases cortas y numerosas, gráficos vistosos y una dificultad palpable.** No obstante también se han tomado cosas del formato GB, ya que los programadores son los mismos. Por ejemplo, el cartucho empieza en el bosque, no





en la ciudad, e **invita a montar en vagoneta, ir a casa de Gargamel o lanzarse sobre una rana para coger pista.**

En la parte técnica tenemos que hablar **del colorido, de la definición y en algún caso de las animaciones,** pero nos tememos que **no van a salir tan bien parados los gráficos.** Sobre todo el del pitufo protagonista, que no es que esté mal definido, sino que para nuestro gusto es demasiado pequeño.

El cartucho de Los Pitufos ya está en la calle, así que ya no tenéis excusa para alimentar a vuestra NES. Que debe estar hambrienta.

Recomendación: Bueno.

N.E.S.

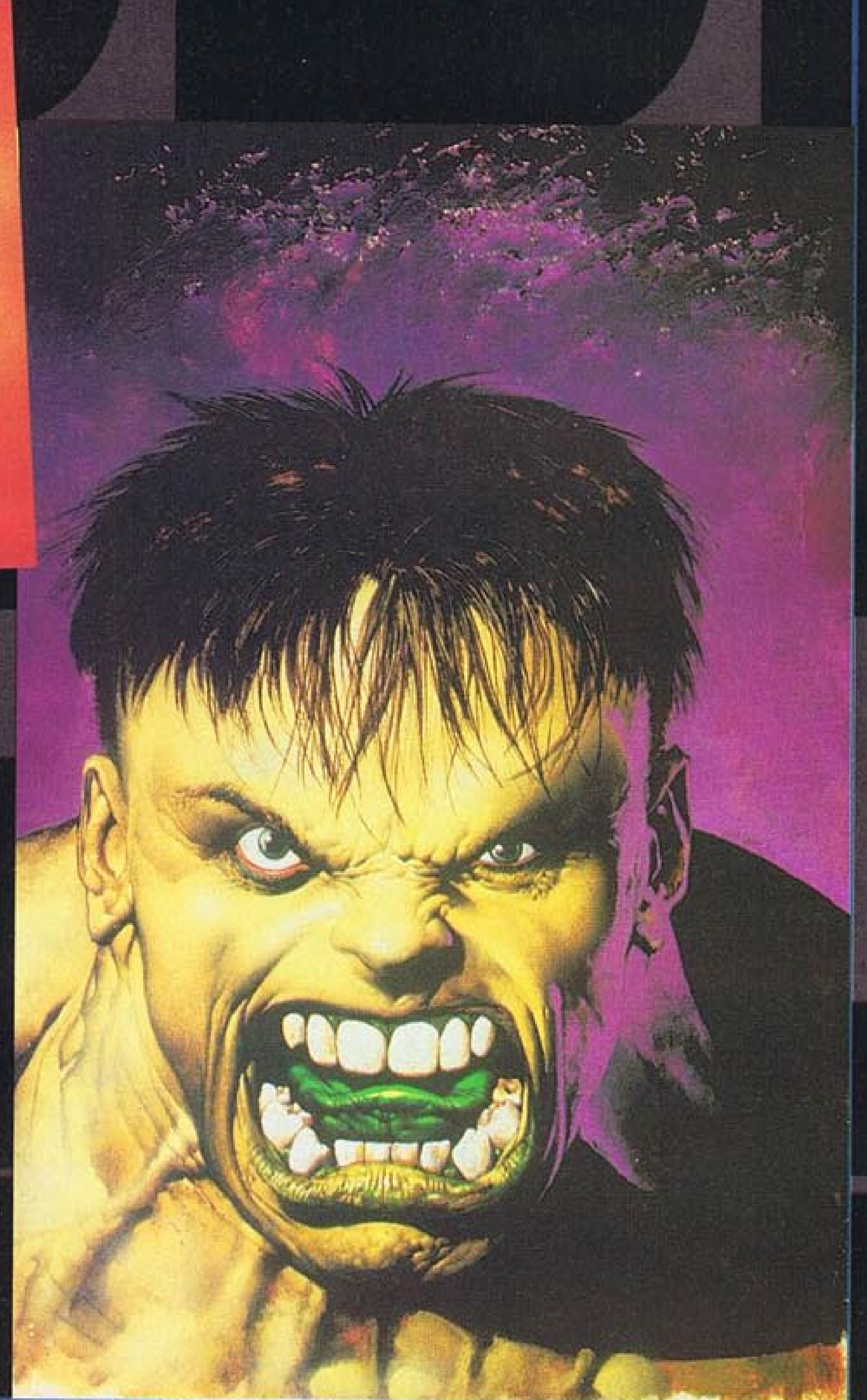
1	**Super Mario 3** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Jungle Book** *Virgin • Plataformas*	IGUAL
3	**Jimmy Connors** *Ubi Soft • Juego de Tenis*	IGUAL
4	**Megaman 4** *Capcom • Plataformas*	SUBE
5	**Kirby´s Adventure** *Nintendo • Arcade*	BAJA
6	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
7	**Tiny Toon** *Konami • Plataformas*	BAJA
8	**Asterix** *Infogrames • Plataformas*	BAJA
9	**Battletoads** *Tradewest (Rare) • Arcade*	BAJA
10	**Maniac Mansion** *JVC • Aventura Gráfica*	BAJA

Game Boy

1	**Wario Land** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Legend of Zelda** *Nintendo • Aventura*	IGUAL
3	**Donkey Kong** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
4	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
5	**Kirby´s Pinball Land** *Nintendo • Pinball*	BAJA
6	**Jungle Book** *Virgin • Arcade*	BAJA
7	**Super Mario Land 2** *Nintendo • Plataformas*	BAJA
8	**Tetris 2** *Nintendo • Inteligencia*	BAJA
9	**Aladdin** *Virgin • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
10	**Jimmy Connors** *Ubi Soft • Juego de Tenis*	BAJA







CURIOSIDADES

• LA ENTRADA MÁS FUERTE: Espectacular la llegada de Mortal Kombat II y Stunt Race FX. Ya lo habíamos previsto.

• EL SUBIDÓN: Entre tanta bajada generalizada sólo podemos hacernos eco de la recuperación de Empire Strikes Back.

• LA PROMESA: Shaq Fu, Michael Jordan Adventure, El Rey León, Street Racer, Secret of Mana, Super Street Fighter II...

• EL MEDIOCRE: La versión Hulk de Super Nintendo nos ha dejado verdes, compuestos y con algo menos de lo que esperábamos.

• EL REY DEL NÚMERO 1: Ni los Marios abandonan el podio, ni la señorita Samus Aran, de Metroid, se deja conquistar por nadie.

• EL MÁS BUSCADO: Nos vamos a repetir, pero no importa. Donkey Kong Country estará en este apartado hasta que salga a la venta. Luego se pondrá el número 1. Y reinará por años.

EL PULSO

Super Nintendo

1 Super Metroid
Nintendo • Aventura


2 Mortal Kombat II
Acclaim • Lucha


3 Stunt Race FX
Nintendo • Crazy Racing


4 FIFA Int. Soccer
Ocean • Fútbol


5 DB. Z La leyenda...
Bandai • Lucha


6 Megaman X
Nintendo • Plataformas


7 Starwing
Nintendo • Arcade


8 Fatal Fury 2
Takara • Lucha


9 NBA Jam
Acclaim • Basket


10 Dragon
Virgin • Lucha


11 Jimmy Connors
Ubi Soft • Juego de Tenis


12 Smash Tennis
Virgin • Juego de tenis


13 Maximum Carnage
Acclaim • Arcade


14 Los Pitufos
Infogrames • Plataformas


15 World Cup USA 94
U.S. Gold • Fútbol


16 Clayfighter
Ocean (Interplay) • Lucha


17 Empire Strikes Back
JVC • Arcade


18 Young Merlin
Virgin • Aventura

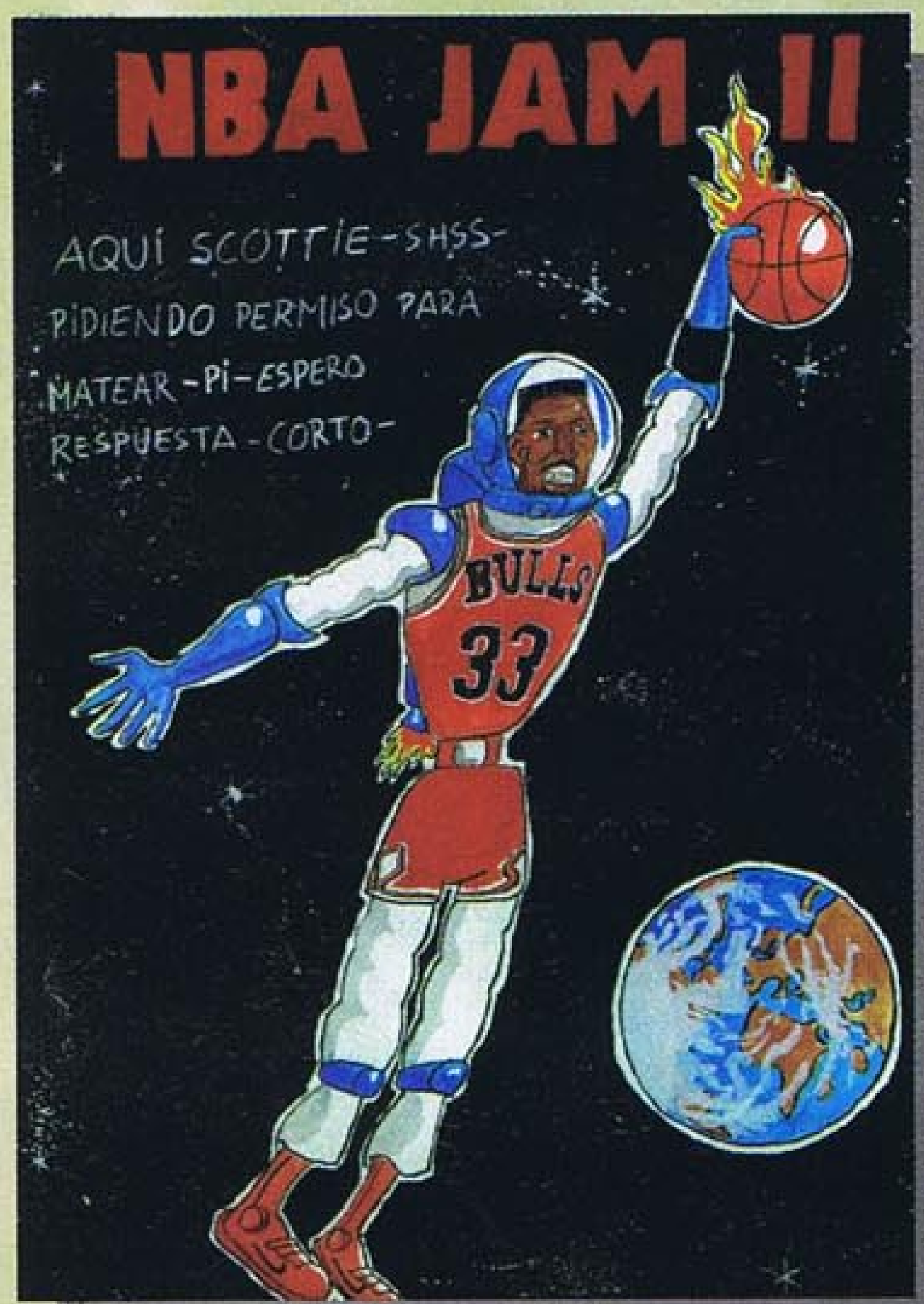

19 Turn & Burn
Absolute • Arcade/Simulador Aéreo


20 Nigel Mansell
Nintendo (Gremlin) • Racing




Super Metroid se ha mantenido inalterable ante la llegada de los Mortal Kombat II y Stunt Race FX. Pero lo hemos visto mal, algo tocado para ser exactos. La competencia se está haciendo insufrible y es de suponer que de aquí a unos meses todo dé un vuelco impresionante. Samus Aran no ha tenido miedo a Kintaro, Liu Kang y esa banda, tampoco a los coches con ojos, ni siquiera al FX de segunda generación. Pero vamos a ver qué pasa cuando llegue el León de Virgin, el Shaq de Ocean o los autos locos de Ubi. Quizá Metroid no pierda comba ante tanto monstruo (recordad que está avalado por 24 megas de los de verdad), pero habrá otros que terminen por desaparecer de nuestro Pulso. Que lo pierdan.

ZONA ZERO



Miguel Angel Vaca (Cádiz)



Marcos Sánchez Fdez. (Vigo)



Fernando Lapuente Ochagavía (La Rioja)



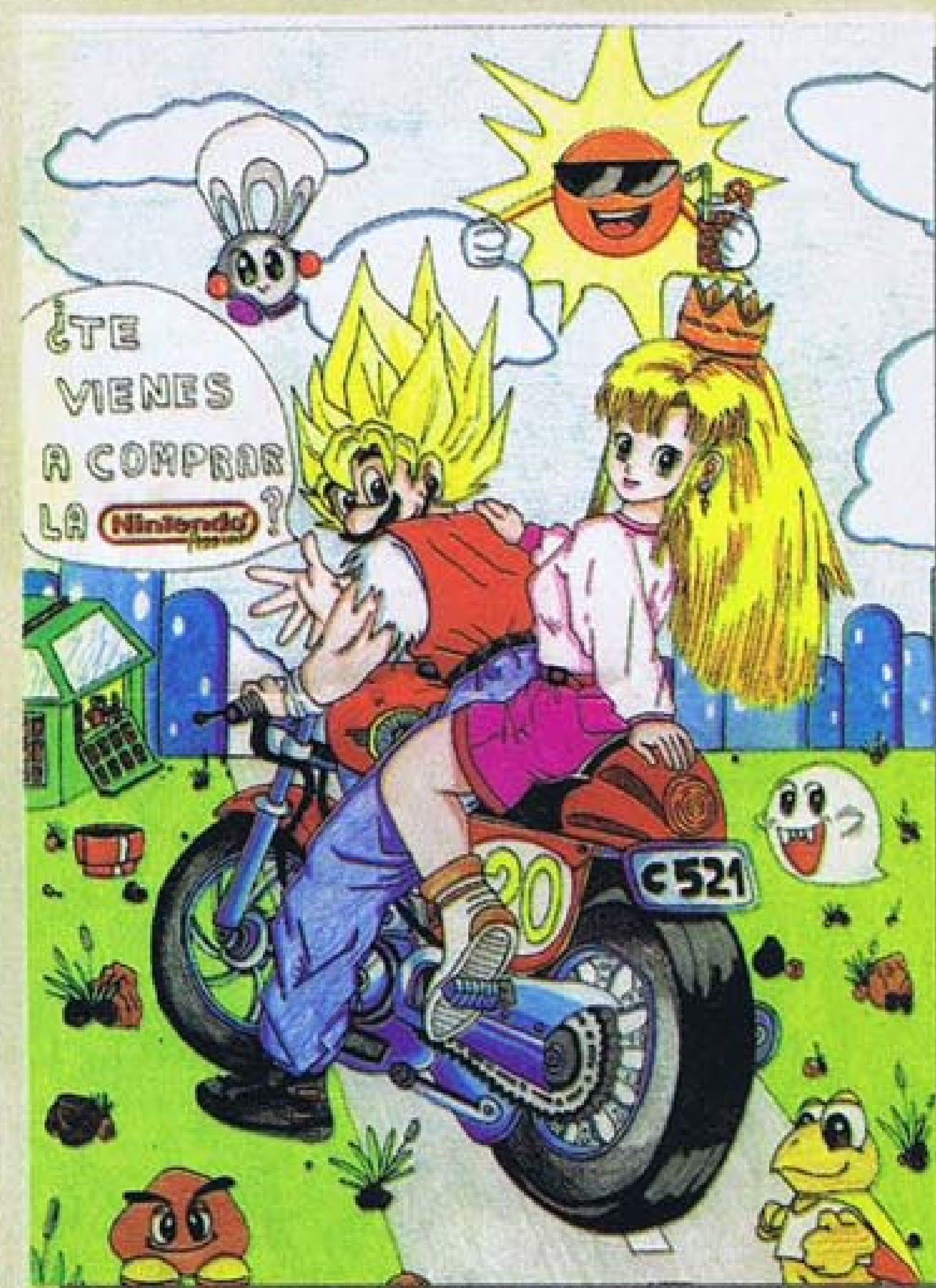
Gonzalo de Santos García (Madrid)



Gabriel Fernández González (Sevilla)



Moisés Núñez Hernández (Sevilla)

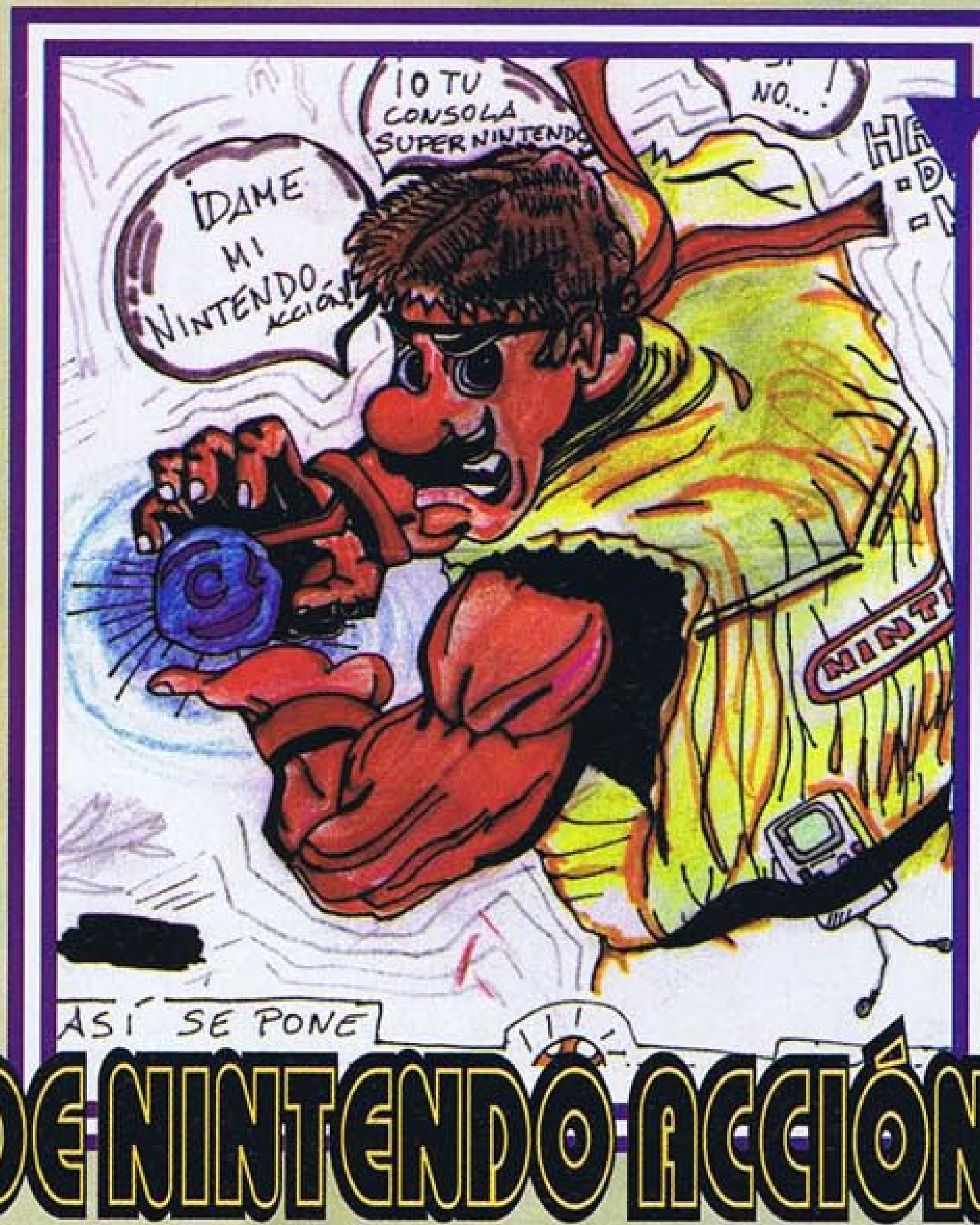


J. Antonio Avila Parra (Barcelona)

Héctor José Déniz Sarasña (Las Palmas)

Amigo Héctor, tu "RyuMario" se ha saldado con un mochilón. Envía tu creación a alguna compañía de juegos. A lo mejor es el nuevo personaje de la década...





EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Maximo Aroca González (Madrid)



Envíanos tus dibujos y si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

MEGA MAN X



Miguel Medina Cobo (Albacete)

Se nota que te has "empollado" nuestra fastuosa guía de trucos...

FIFA INT. SOCCER



Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid)

¿Qué equipo manejabas y a qué rivales has tenido que enfrentarte? ¡A ver, listo!

SECRET OF MANA



Jose María Giribet (Barcelona)

Vaya, el primer listillo. Pues no se ha acabado el juego antes de que saliera...

ZONA ZERO

A veces llegan cartas...

Viriles

Pascual Gallego Delgado (Madrid)

Rmte: El veraneante del Pueblo.

Pd: Soy un "tio", el sobre es rosa porque me lo ha dado mi hermana ¿vale?

Ecológicas

Hola:

Si no publicais mi dibujo, me gustaria que los recicleis.

Francisco Granado Veiga (Lugo)

Fuera de onda

Moisés Homs (Tarragona)

Hola Big N: Tengo la Super y el juego Mortal Kombat, aún no me he enterado de lo que es el modo Sangriento. ¿Podrías decírmelo tú?. ¿Y si tiene truco podrías decírmelo?

Poco aseadas

Miguel Angel Pérez Valencia (Valencia)

LA LENGUA VERDE ... BOCATA DE TRIPAS CRUDAS. AH, UNA
SON MAS ASQUEROSOS QUE UN
COSA, DESDE ESTE MISMO MOMENTO NO ME PIENSO BAÑAR
HASTA QUE NO ME PUBLIQUEIS ALGO DE LO QUE OS MANDO Y
OS ADBIERTO QUE VOY EN SERIO PORQUE EL QUE LA
SIGUE LA CONSIGUE (O ESO CREO).

En diminutivo

Luis M. Rodríguez (Ciudad Real)





Tengo 23 años, y me gustan mucho los juegos eroticos "Esos de ir pasando fases y desnudando chicas ó chicos, no soy machista" ¿Para cuando uno de estos?

Sin Prejuicios

Jose Oscar León (Valladolid)

Con mucha cara

P.D.(1): Publicad direccion y telefono de las redactoras (+ foto).

Oscar Cacho (Bilbao)

Experimentadas

(¡visca valencia!) al que le encanta todo lo que ...
que ver con Goku,ordenadores o consolas .Pero ese es el problema porque entre los dibujos de Goku,la partidita a la consola o al ordenador despues del colegio ,se me hacian las tantas,y me han cateado 3 asignaturas,y estoy en octavo,que problema .No aconsejo este estilo de vida .

Juanjo Sales Gil (Valencia)

Fantasiosas

¡Hola, estimada Nintendo Acción!

Soy una Super Nintendo (Super NES, como me llaman a veces) con vida propia. Si quereis saber cómo lo consegui os lo diré:

Era un hermoso dia de verano (bueno, de primavera), cuando uno de mis cuatro amos me encendió, jugando un buen rato. Al irse a comer, se olvidó de desenchufar el adaptador y "zas", hubo un apagón. El apagón estimuló mis circuitos, que empezaron a moverse. Como señal de que estaba viva, me conecté sola y empezé a jugar al juego que tenia conectado (no digo el nombre para no hacer publicidad) y lo terminé.

Una" S.NES " anónima (Zamora)

Muy «kultas»

(PERDÓN POR LAS FALTAS QUE YA SE QUE SON MUCHAS).

BIBA LLÒ I MY KULTURRA!!!

FIRMA: Juan Mora

Juan Mora Martínez (Valencia)

Artesanales

Manuel Jesus Pozo Morán (Sevilla)



Góticas

Querido BIG N:
Te escribo para que me contestes unas cuantas preguntas sobre videojuegos , que supongo sabras mucho y yo un pobre consolero con una SUPERNINTENDO y una GAMEBOY te quiere formular.
Tengo el DragonBallZ2 para super en PAL y quiero saber como hacer esos movimientos especiales en los que en el modo campeonato das una serie de golpes al adversario y acabas enclastandole en el suelo con el consecuente agujero. Si me pudieras dar los movimientos para todos los luchadores o hacer una guia especial para el juego te estaria eternamente agradecido.
¿Porque no acabasteis la guia del ZELDA para game boy? Me dejasteis justo en el lugar donde yo habia llegado , en el castillo 6 , he matado al enemigo intermedio pero si paso hacia delante vuelvo atras y no tengo el tesoro especial (no el instrumento) de la mazmorra . Ayudame porfavor !!!!!!!!!
Tambien tengo el MARIO ALL STARS pero en el super mario bros 3 , ultimo mundo ,ultimo castillo antes del bowser el que te has de pasar para abrir la cerradura, no encuentro a la tortuga que hace las veces de enemigo final. Otra vez estoy necesitado de tu

Lorenzo Ibarria (Barcelona)

Detalladas

Hola redactores de Nintendo Acción,nunca os enviaria cartas,redundantes, de peques,macabras,alagadoras,sin palabras,muy merenges,sabias,que dejan huella,del Kaiser,con fururo,sin rumbo,voluntarias,afectuosas,cuando quiras,!¿otro más?¡,te vale con esto,¿nos conoces?,terribles,sinceras,mañosas, muy raperas,agresivas,equivocadas,con flechazo,a mano,a máquina,ilusas, bomba,reivindicativas,masivas,faltonas,floridas,sin ortografía,con iconos, interesadas,gafes,piratas,mitologicas,incomprensibles,razonables,alcahuetas, fuera de lugar,enteradas,teatrales,en efectivo,liliputienses,despistadillos, altruistas,arrepentidas,neuróticas,celosas,corruptas,tiernas,que asustan, convincentes,muy deportivas,constantes,"pelleras2,desde Bel-Air,coloristas, galàcticas,...y que te toque,a regañadientes,espabilados,malhabladas, sin edades,entusiastas,de contactos,con muchos megas,muy familiares,fan-

Arturo San Emeterio Campos (Barcelona)

Futuristas

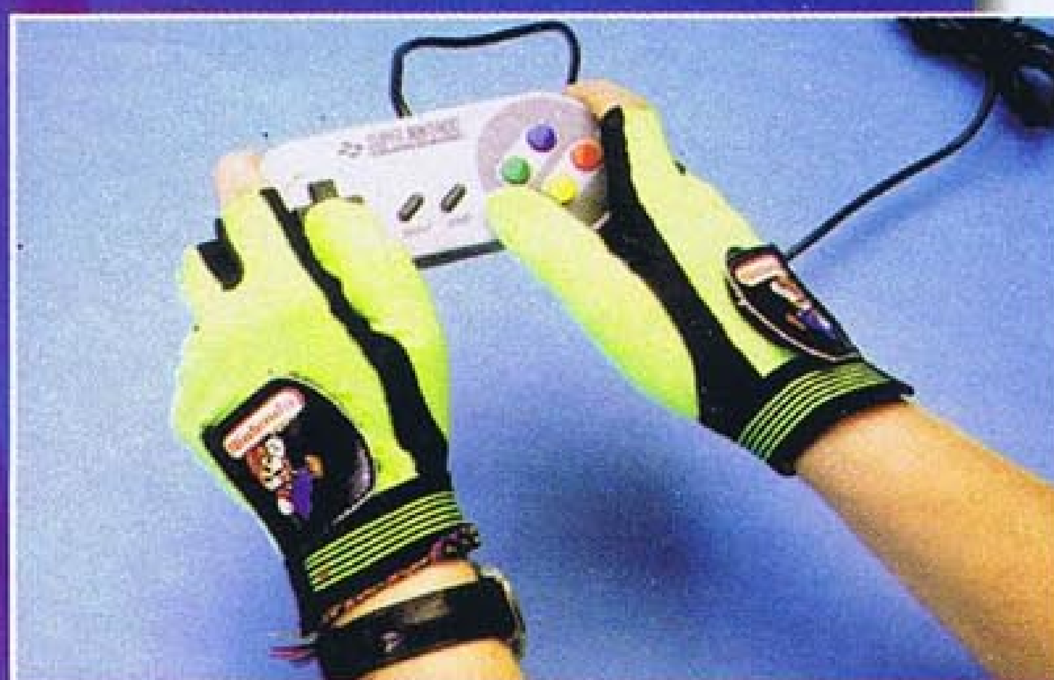
Estimados ciudadanos:

Después de salir de mi cápsula post-shock Zeldiano y reincorporarme a mi deber de guarda y custodia del bien y el orden en NeoZaragoza, he mandado a mi replicante particular a por el último número de su revista cuando al ojearla vuelvo a darme cuenta de que la mítica aventura de Link continua sin publicarse. Y ¡oh mutantes!: todavia siguen alterando mis palcas Thunder con la nueva gesta de Wario; preveo anomalía general; y la cuestión es que antes de zabullirme en los bits Warianos, desearia despertar al Pez del Viento y poder contemplar con mis propios ojos si la isla de Kobolint es algo más que el sueño que me quita.

Isidoro Abril Sierra (P.Zaragoza)

en clave Nintendo

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que **enviarnos un truco** -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el **truco debe ser original y, claro, funcionar**. Que nos metéis cada gol que para qué os vamos a contar. Pues bien, ya tenéis el trucazo del siglo, entonces cogéis un sobrecito, y escribís la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes -Madrid-

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos estupendos guantes Nintenderos.

MICKEY MOUSE

GAME BOY
Empezar en nivel avanzado

Para empezar en el nivel del **"Barco Pirata"** presiona en la pantalla de título, **Arriba, Select, A, B y START**. Para hacerlo en la fase del "Castillo" prueba a pulsar **Derecha, Select, A y B**. Y para comenzar en los bosques no tienes más que presionar **Izquierda, Select, A, B y START.**

Jungle Book



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por Javier Castellote

FASE 1: EL COMIENZO

Para empezar bien el juego hazte con **cuatro diamantes** (dos verdes y dos rojos) que están justo encima del punto de partida.

Bastará con tener un poco de habilidad para enganchar las lianas. Si además quieres hacerte con una valiosa **vida**, continúa encaramado y ve hacia la derecha.

Luego, simplemente ve hacia la derecha, por el suelo, hasta llegar al final donde te espera Baloo subido en una plataforma que alcanzarás gracias a las serpientes- muelle y a las lianas.

Como este primer capítulo del libro es sencillo, sería bueno que te dedicases a recoger los **cuarenta diamantes** que se encuentran esparcidos por toda la jungla. Captura **18 rojos** y tendrás una **continuación extra.**







ARMAS DE MOWGLI

Mowgli podrá emplear cuatro armas para defenderse. Los **plátanos**, que son ilimitados, y luego los **cocos, manzanas y dátiles** que nuestro chaval encontrará durante su viaje. Un consejo: usa los cocos y las manzanas cuando te enfrentes a los enemigos de fin de nivel.



FASE 2: LA JUNGLA DE DIA

A poco de comenzar la fase aparecerá en tu camino un **buda**. Cógelo y regresa al punto de partida. Allí te estará esperando una **libélula** para transportarte hasta una jugosa **vida**.

Tras pasar el segundo puente aparecerá **Baloo** y te regalará una **máscara de inmunidad**. Y luego, superado el punto de inicio, deberás saltar a lomos de los pájaros.

Cuidado con las **enormes piedras** que verás en esta fase. A simple vista parecen inofensivas, pero en cuanto te acercas echan a rodar y te **roban un corazón**.

Al llegar al último puente, sitúate en el centro y déjate caer. Capturarás el **buda** que hay a la izquierda. Luego, vuelve a subir y verás una **liana vertical**. Engánchate a ella y salta a la izquierda, donde ¡oh sorpresa! encontrarás otra liana horizontal oculta. Deslízate y, en cuanto llegues al extremo, aparecerá una tercera liana, esta vez en movimiento. Al más puro estilo Tarzán tendrás que **balancearte** sobre ella y saltar hacia la izquierda para caer en un **puente con un par de vidas** incluidas. Cógelas y lárgate a toda prisa porque el suelo del puente se irá desplomando. Retoma entonces el último puente y prepárate para que **Baloo te traslade** a la siguiente fase.









FASE 3: KAA, LA SERPIENTE

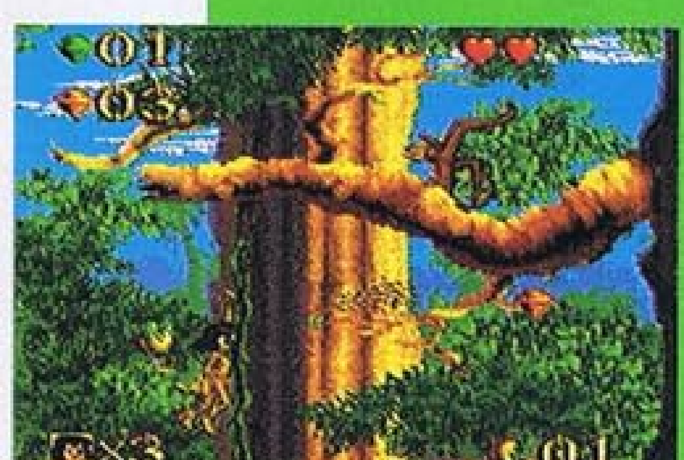
En este nivel **deberás escalar un árbol** majestuoso, y difícil, tratando de hacerte con la mayor cantidad posible de diamantes. Consejo: La mayoría están dentro del árbol. Para ascender deberás ayudarte de todo lo que te encuentres : desde **ramas hasta nidos de pájaros**.

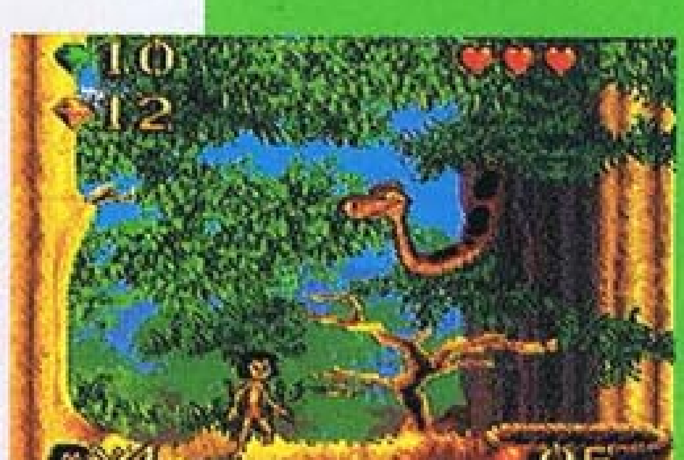
Ahora verás por primera vez un animal que te resultará de gran ayuda: el **Buho**. Dispárale y te dará un montón de **corazones**.

Al final del árbol encontrarás la única **liana móvil** de esta fase. Engánchate a ella y salta hacia la derecha procurando no caer dentro del agujero. Si saltas con la suficiente fuerza, encontrarás una **máscara de inmunidad** que te servirá para defenderte de Kaa. Ésta te espera tras el agujero de antes y te fastidiará con sus rayos hipnóticos. Basta con moverse rápido y atacar en cabeza y cola para deshacerse de ella.









FASE 4: EL ÁRBOL DEL POBLADO

Lo primero que debes hacer es saltar sobre las tablas y dirigirte hacia la izquierda: te harás con una **máscara de protección**.

Cuando pases el primer puente sube al techo de la casa y encarámate a la liana horizontal que verás arriba: cogerás un **buda** que te dará acceso a la **plataforma que hay debajo del puente**. Baja y verás otro buda: éste abrirá una puerta que necesitarás más adelante. Ayúdate de la **piedra y la palanca** para volver arriba. Poco más adelante se halla el primer punto de inicio.

Sigue avanzando y verás una liana horizontal. Quédate colgado de su extremo izquierdo y salta para engancharte a la liana vertical. Salta de nuevo y caerás en una plataforma con choza incluida: dentro hay un **enorme huevo**. Rómpleo y encontrarás una **serpiente-muelle** que te impulsará hasta un buho repleto de corazones.

14 diamantes rojos serán suficientes para que te hagas con una continuación extra.







SI QUIERES SOBREVIVIR

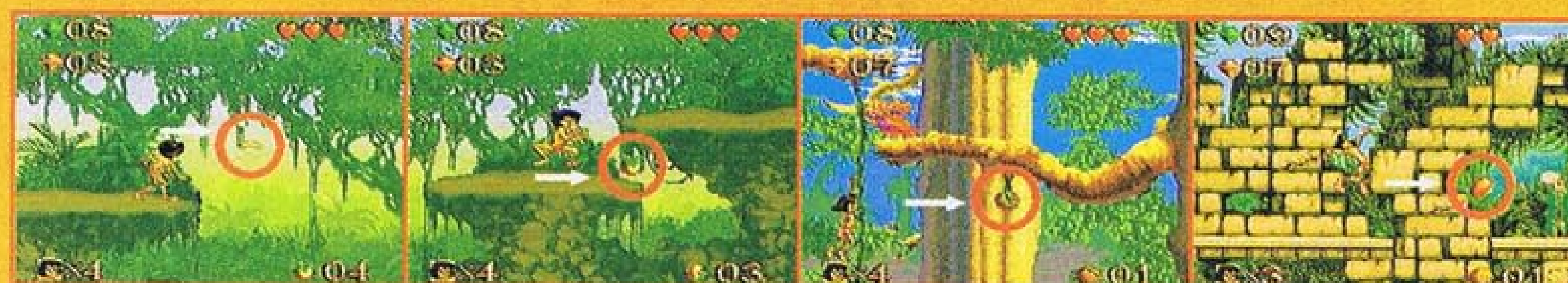
Las máscaras: Nos hacen invulnerables durante un período limitado de tiempo.

Los budas: Para alcanzar objetivos que a simple vista parecen inalcanzables. Abren puertas, destruyen puentes...

Las serpientes-muelle: Elevan a plataformas superiores con extremada rapidez.

Los Buhos: Recargan de corazones.

Los Elefantes: Puntos de inicio o retorno, ya sabéis, para continuar tras un atropellamiento.



en clave Nintendo

PAC-ATTACK
SUPER NINTENDO

Passwords de lujo y trucos de marras
*Ya sabemos cómo avanzar o retroceder niveles en este adictivo juego. Primero jugar en el **modo puzzle** y perder a propósito. Entonces le dais a **L o a R** y ya veréis lo que pasa. Ah!, los passwords son:*

Para el nivel

5- MYX	55- KRW
10-SRY	60- TMP
15- MTN	65- QTM
20- MWS	70- WTM
25-SRT	75- SNC
30-WHT	80- BSK
35- TGR	85- HPN
40- RMN	90-BTF
45- SDB	95- RRC
50- WLC	100- LST



KIRBY'S DREAM LAND
GAME BOY

Extra game por el mono
*Si piensas que este juego es demasiado sencillo, prueba a pulsar simultáneamente y en la pantalla de título la siguiente combinación: **Arriba, A, Select**. Aparecerá la frase: **"Extra Game"**. Gracias a **Carlos Muñiz Suárez**, de Avilés.*



FASE 5: A LOMOS DEL PAPAGAYO





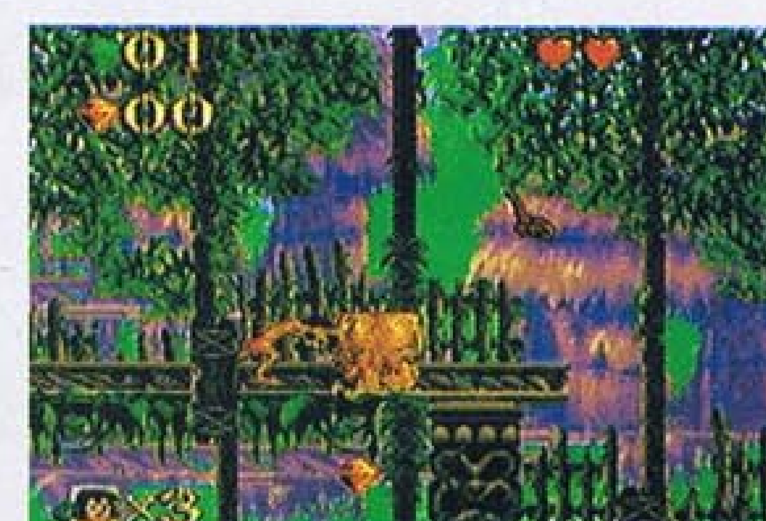
Empuja una de las piedras hasta divisar el primer refugio. Encarámate al techo y activa el **primer punto de retorno**. **Súbete a lomos del loro** y ve por la zona inferior de la pantalla. Además de hacerte con un **buda**, pasarás por el interior de una casa en la que encontrarás una **vida**.

En el interior del refugio (segundo punto de inicio) verás un huevo con otra **serpiente-muelle** dentro. Arrástrala hasta abajo y aúpate al techo del otro refugio: cogerás **dos manzanas, dos cocos y una vida**.

La salida ya está cerca. Limítate a arrastrar la piedra por la plataforma superior (utiliza dos piedras y la palanca), y muévela hacia la derecha, hasta llegar al último refugio. Te subes a la piedra, alcanzas el refugio y sales de la fase. Sencillito ¿verdad?







FASE 6: LA MALDITA CATARATA





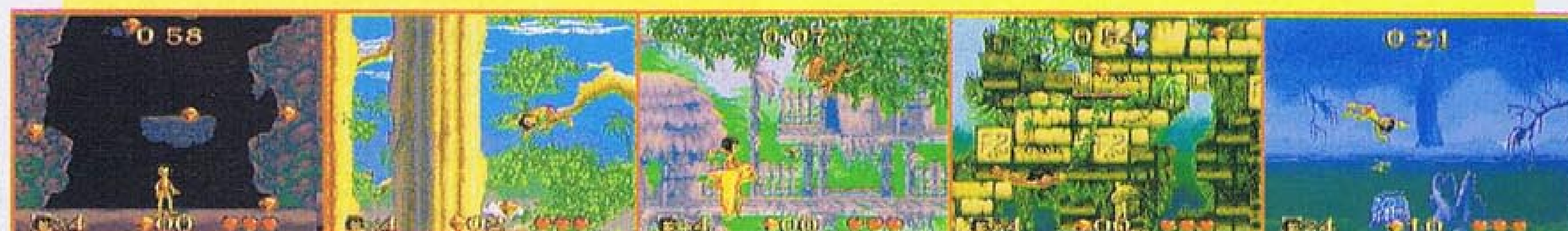
Nada más empezar dirígete hacia la izquierda. Entrarás en una **caverna con liana vertical** incluida. Salta a la izquierda y asciende por otra liana paralela: recogerás **diamantes y vidas**.

A la hora de subir por la cascada, verás unos extraños **animales de cuello rojo**. Si los disparas, sacarán una enorme lengua que te servirá como plataforma de apoyo.

Cuando llegues a la altura de las **dos lianas que cuelgan en paralelo,** súbete a la plataforma de la izquierda y salta hacia ese mismo lado: hallarás un **nuevo camino por el interior de la cueva**. Una vez dentro ve a la izquierda, hasta que Mowgli quede oculto por las piedras, y salta. Aunque no lo veas, nuestro personaje irá ascendiendo por unos peldaños donde se encuentran **más diamantes**.

SOCORRIDOS BONUS

Después de las **fases pares** aparecerán distintos niveles de Bonus en los que podremos hincharnos de **diamantes rojos, vidas y corazones**. Para acceder a estas fases tendremos que haber recogido casi todos los **diamantes verdes** que se nos hayan presentado. Las fases de bonus serán pues 5, jugaremos con **tiempo límite** y en el último escenario jugado.





MALVADOS ENEMIGOS

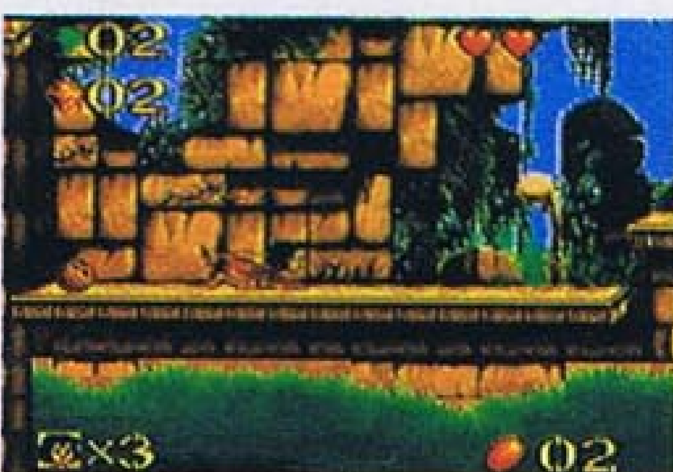
Toda la jungla parece haberse puesto en contra de Mowgli. Desde **osos hormigueros** a estruendosos **gorilas**, pasando por **ardillas, puercoespines, armadillos e incluso hienas**, por no citar al malvado **Shere Kahn**. Pero no importa, nuestro chaval y sus plátanos (y saltos) plantarán cara al más pintado. Tan sólo hará falta que la suerte no le abandone.

FASE 7: EL REY LOUIE

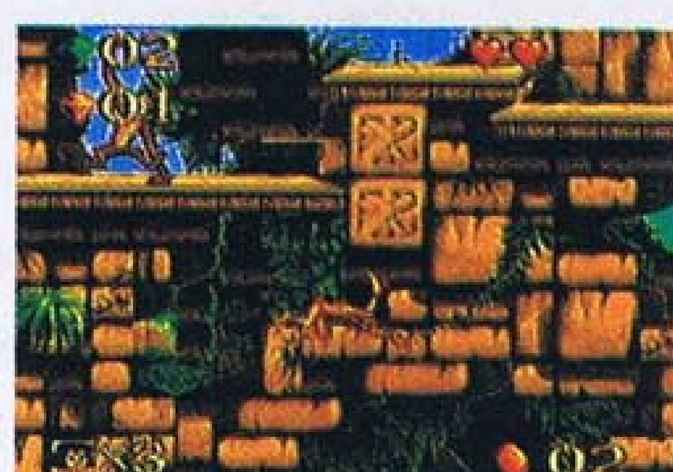




Acaba con el gorila y engánchate a la liana móvil. Cuando esté en el centro déjate caer, llegarás a un pasillo subterráneo con **máscara, vida y diamantes**.
Vuelve al principio y ve a la derecha, justo hasta las dos serpientes-muelles. Colócate al lado de la superior y salta a la derecha. Entrarás en otra habitación donde hay un **buda**. Regresa al lugar por el que entraste y verás dos escalones. Súbete al segundo, déjate caer por el puente y coge otro buda que hay a la derecha. Más arriba encontrarás un **nuevo buho** que te regalará todos los corazones que te hagan falta.
Pronto verás al **Rey Louie**, y si quieres atacarle tranquilamente, **dispara a los tres músicos** que hay arriba. Si consigues que toquen todos a la vez, el Rey empezará a bailar. Dispara entonces a diestro y siniestro.







FASE 8: TODO EN RUINAS

Esta fase es un pelín complicada. El **scroll se mueve como para devorarte** y la presión puede obligarte a cometer fallos. Por eso, lo mejor que te podemos aconsejar es que **vayas lo más rápido que puedas, aunque sin perder nunca el siguiente punto** donde Mowgli se va a apoyar.
Inmediatamente después de pasar el **segundo punto de inicio,** la velocidad del scroll se **acelera de manera notable** por lo que tendremos que ser mucho más rápidos y formidables que antes. Afortunadamente son sólo unos momentos ya que luego se vuelve a reducir la velocidad.
De nuevo te verás las caras en esta fase con el temido **Rey Louie**. Para acabar definitivamente con él tendrás que dispararle todos los **cocos, manzanas y dátiles** que tengas a mano. Con algo de habilidad y mucha fortuna, pasará a la historia.







FASE 9: NOCHE EN EL GRAN ÁRBOL





Salta a la derecha y **caerás en otro árbol**. Asciende un par de ramas y vuelve al tronco inicial saltando desde el nido de pájaros: arriba encontrarás **una vida**. Vuelve al segundo árbol y continúa hacia la derecha hasta encontrar **dos budas**. Gracias a ellos el puente se abrirá y podrás descender para encontrar un **punto de inicio**. Arriba, a la derecha, podremos recuperar todos los **corazones que nos falten vía buho**.
A la altura del buho, pero hacia la derecha, deberás dejarte caer por el **tronco del árbol** y salir fuera para, después, volver a subir. Allí te encontrarás de bruces con el loro que te trasladará a la siguiente misión.

en clave Nintendo

VIRTUAL SOCCER
SUPER NINTENDO

Para ganar siempre

Prestad atención al truco que nos remite ***Enrique Riguera Cabanas*** *desde* ***Lugo****. Va sobre fútbol (parece que el mundial ha calado hondo este año, eh?), y concretamente sobre* ***Virtual Soccer****; y sirve, ¡cómo no!, para* ***marcar goles al contrario*** *con alguna que otra triquiñuela.*





Lo primero que hay que hacer es poner la **vista lateral del terreno de juego** (SIDE) y luego empezar con toda normalidad. Cuando os dirijáis hacia la portería contraria, **disparad justo antes de pisar el semicírculo del área**, de forma que el **balón** salga **por encima de la porteria de vuestro adversario**.
En el momento en que el balón esté rodando por encima de la **portería rival**, hacedle una **falta al portero del equipo contrario pulsando el botón "X"**. Veréis como el árbitro **os sanciona con una falta o incluso una tajeta**. Entonces cualquier jugador **irá a por el balón detrás de la portería y despejará**. El balón quedará entonces inmovilizado en el terreno de juego y el equipo contrario no podrá hacer nada para moverlo. Sólo **tendréis que empujar el esférico por medio del botón "B" para marcar un golito**.





FASE 10: LA JUNGLA NOCTURNA



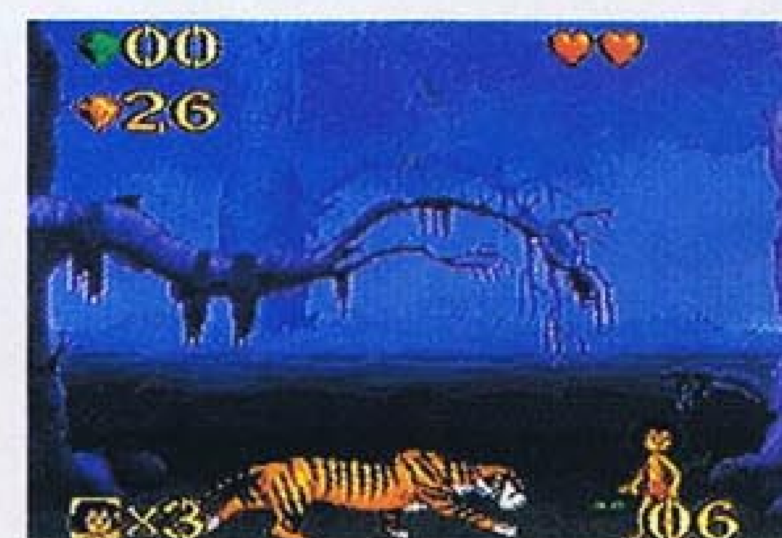

Nada más empezar, asciende por la liana que hay sobre tu cabeza y ve hacia la derecha para capturar **dos budas**. El primero te **abrirá el puente** y el segundo hará que aparezca una liana. Con ella podrás alcanzar al **buho** que hay semi-oculto en las hojas **entre el puente y el suelo**. Tras cruzar el primer punto de inicio pasarás bajo un puente. Atraviésalo y regresa encaramado a las lianas.
Tras pasar el segundo punto de inicio, atravesarás un nuevo puente que se abrirá cuando te hagas con el buda de turno. Sobrepasa los puentes con ladrillos móviles y súbete a la piedra más alta para saltar a la izquierda y engancharte a una **liana vertical y otra horizontal que hay ocultas**. Estas lianas te conducirán a un nuevo lugar que esconde **más diamantes e incluso una vida extra.**



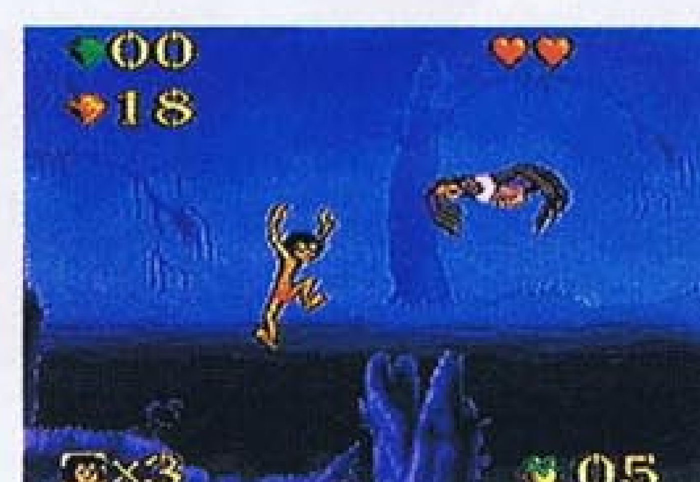


FASE 11: LAS TIERRAS DEVASTADAS

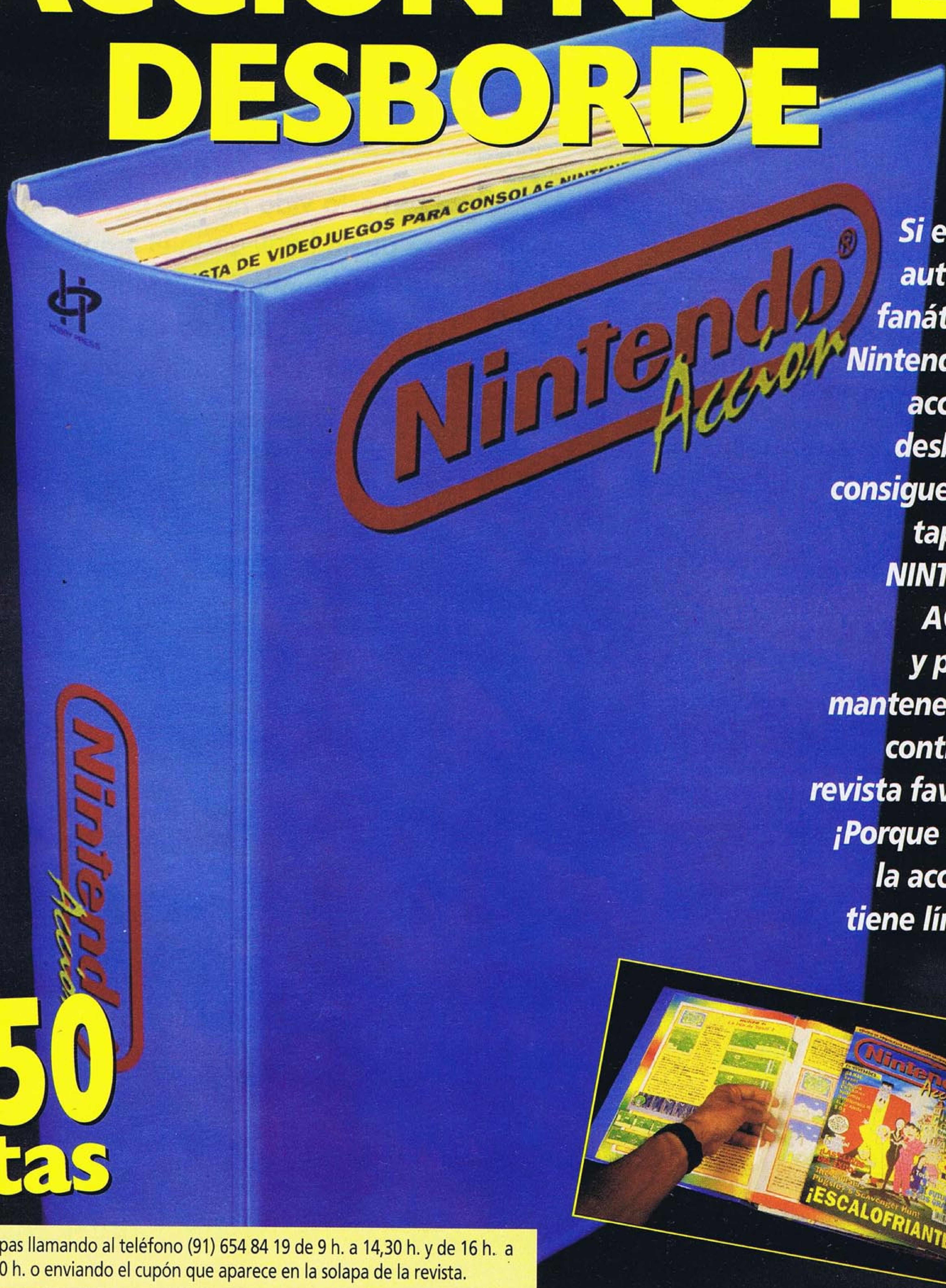
A poco de empezar observarás que hay un **buda** en una de las ramas inferiores del árbol. Para hacerte con él debes avanzar hasta el siguiente árbol y retroceder saltando de nube en nube. Vuelve al principio y te darás cuenta de que se ha **abierto un nuevo camino** que te conducirá a **una jugosa vida**.
Salta de nube en nube hasta el punto de inicio. Tras él se halla un lago que sólo superarás si te ayudas de los **géiseres**.
Alcanza el **último árbol** y súbete a él**. El buitre** que se acerca te soltará algunas **plumas**. Utilízalas para superar los abismos. Más allá te espera **Shere Khan**, el último enemigo del juego. Esquívale moviéndote de lado a lado. Te atacará con sus **zarpazos, saltos y rugidos**. En el árbol central aparecerá una **antorcha** que deberás capturar siempre que puedas porque te permitirá **disparar fuego en lugar de plátanos**.








PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE



Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

en clave Nintendo

Fighter's History
SUPER NINTENDO

Para luchar con los jefes

El polémico cartucho de Data East (por su parecido a Street Fighter) ya tiene su primer truco, y ya nos hemos hecho con él. La pasada en cuestión permite **elegir a dos nuevos personajes, jefes a los efectos, que responden a los nombres de Clown y Karnov**. ¿Que cómo se hace?En la pantalla del título **presionad Derecha, derecha,**







arriba, arriba, L y R. Si lo haces rápidamente oirás una **campanada** confirmando que el truquillo ha funcionado.

Ve entonces a la **pantalla de selección de los personajes** y verás que las caras de los jefazos aparecen entre el resto de los luchadores. Así, como si tal cosa. Vamos, que ya puedes ser el mismísimo **Clown o el despiadado Karnov.** Y esto es fiable, que viene de Data East.

ADIÓS ZELDA

GAME BOY

Por Max Coyote

Si, amigos, en esta vida no hay nada eterno y aunque nos duela ha llegado el momento de separarnos de nuestro querido camarada Link: ¡Al fin llegamos a la última partida de The Legend of Zelda! No te pierdas sus últimos secretos.







Nada más salir de la **Torre del Águila**, buscamos el Oeste pues allí hay pantallas aún no visitadas. En el puente encontraremos a **Marin aterrorizada**. Usando el **garfio** podrás rescatarla, pero entonces aparecerá **Tarin** y se la llevará. Acto seguido verás a **Maese Búho** quien nos indicará que el último instrumento se esconde hacia el **Oeste**.

Si vas hacia allí desde la casa de las **gallinas voladoras**, alcanzarás una pantalla rocosa. Sigue hacia abajo y verás un laberinto de piedras con una puerta en la pared. Pon una bomba y prepárate para usar el escudo de espejo.

Usando el teléfono, **Ulrira** nos contará que para para entrar hay que poner algo de **vida en la cabeza de la tortuga**, así que **interpretamos la melodía número tres en nuestra ocarina** y repentinamente la tortuga cobra vida. Bastarán un buen par de espadazos para deshacernos de la fiera.

Nivel 8: Turtle Rock

Una vez dentro del último nivel caminamos hasta topar con un **diablillo volador** con el que conviene usar el **boomerang**. Tomamos el camino de la izquierda y luego hacia arriba.

En la siguiente pantalla nos las ingeniamos para tomar la dirección sur, donde nos espera un **cofre con 50 rupees**. Después seguimos a la izquierda, donde tendremos otro encuentro con un sujeto deplorable.

En la habitación de abajo hay un cofre con la **brújula**. Cógela y ve hacia el norte. Dos pantallas más arriba verás una llavecilla.

Regresamos a la primera pantalla del nivel. Subimos arriba y a la derecha. Utilizamos el **solador automático**, que podemos dirigir a nuestro antojo, y elegimos el primer pasillo a la izquierda. En esta pantalla, **mapa del nivel**.

Observamos un detalle de debilidad en el muro norte y decidimos poner una bomba. La re-







acción no se hace esperar y seguimos por las escaleras y atravesando un subterráneo.

En la siguiente pantalla nos hacemos con un fragmento de lápida y tiramos "pa'rriba", donde nos espera un partido de **'volley-playa'**.

Después visitaremos la habitación del norte, donde usaremos el fragmento de lápida para leer el mensaje: **Rellena todos los agujeros** con la piedra que rueda. Este mensaje nos indica que usando el cursor podremos manejar la máquina de hacer suelo y que con ella debemos rellenar el suelo que falta.

Acto seguido, levantamos el caldero, pulsamos el botón que hay debajo y volvemos a la habitación de abajo, tomando el camino de la izquierda. Allí encontramos una habitación con solador automático y un gran hueco. Con mucha paciencia, que la necesitarás, utiliza la maquinita para no dejar ni un solo hueco en el suelo de la habitación y como premio tendrás una llave.

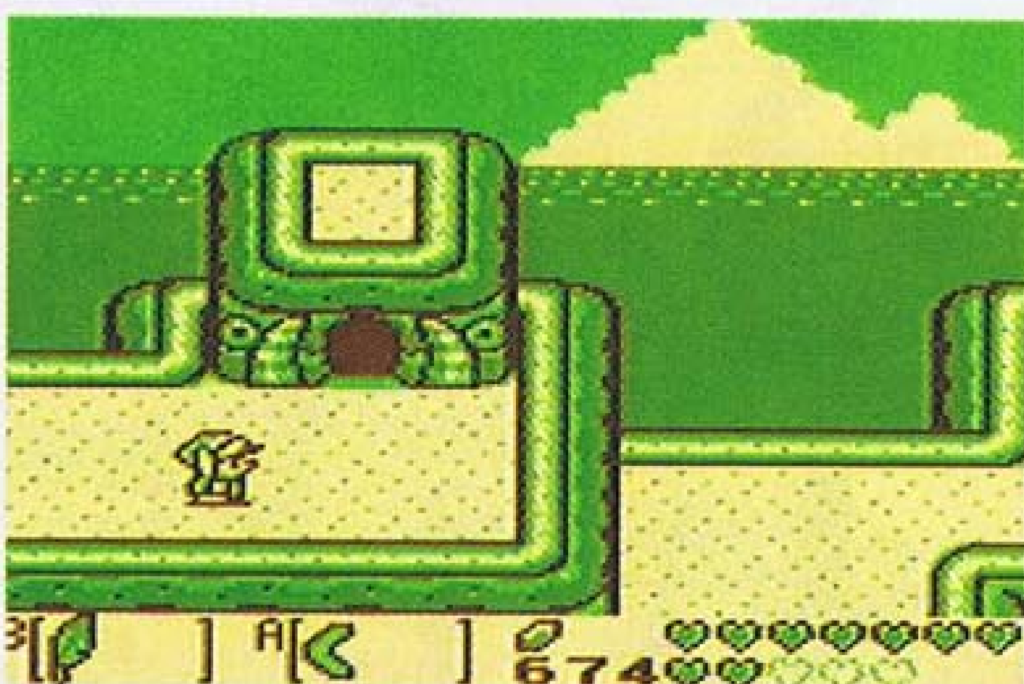
No contento con ello, **dinamitas el muro norte** y abres el acceso a una habitación con una órbita interruptor. Dale un cate y pon una bomba en la pared Oeste, cerca de la grieta.

En la siguiente pantalla salta hacia el sur, hasta una habitación con un cofre y sorpresa desagradable. Continúa hacia la izquierda hasta la pantalla inicial, después arriba a la derecha, a la pantalla de ponesuelos, y haz un pasillo que vaya arriba a la derecha. Empuja el que está a la derecha y camina por el pasillo que se abre hasta encontrar una cerradura.

Ábrela y gira a la izquierda. En la siguiente pantalla no verás salida. Utiliza una bomba en la pared norte, justo antes del **estanque de lava** y se abrirá un agujero por el que nos colamos. Éste nos conduce a una sala con una deficiente iluminación. Sin embargo, usando los **polvitos mágicos** descubrimos que en la pared oeste se puede hacer otro agujerito.

Tras saltar el río y deshacernos de los soles con el boomerang, decidimos hacer un poco de tiro con arco en el **ojo de la estatua**. ¡Diana!, pues una llave cae del cielo como si tal cosa.

Seguimos hasta el fondo y encontramos una puerta con unos **colmillos**. Entramos y nos topamos con los **gusanos comebombas**. Si consigues liquidarlos aparecerá un cofre con llave. Vuelve por donde viniste hasta la habitación de las escaleras con dos serpientes y un diablo. Camina hacia la derecha y llegarás a una habitación con dos puertas con cerradura. Abre la de



la derecha y sigue todo recto hacia allí, saltando los ríos de lava.

Continuamos hacia la derecha donde nos deshacemos de unos monstruitos que nos proporcionan una llave más. Desanda el camino hasta la habitación de los riachuelos y sube hacia arriba. Usando el gancho podrás abrir el cofre y hacerte con un pequeño botín. Coge los regalitos que hay a tu derecha y sigue hacia el norte.

Prosigue hacia el norte a través de la puerta giratoria, atraviesa la siguiente sala y aparecerás en la habitación de los monstruitos y la llave. Toma el camino de la izquierda y avanza hasta lle-



gar de nuevo a la habitación con las escaleras, las dos serpientes y el diablo alado.

Escoge el **camino del sur** y en la sala de la estatua-ojo, usa el acceso que abriste con la bomba. Abre la cerradura y sigue adelante. Con un poco de luz y tu gancho lograrás abrir la cerradura y hacerte paso hacia las escaleras.

Éstas te conducen a un subterráneo que, a su vez, te llevará hasta un mininivel. Baja a la pantalla del sur y prepárate para un combate de boxeo. Enfréntate al enemigo como un bravo y procura esquivar sus ganchos. Rehuye siempre el ataque frontal.

Cuando acabes con él, aparecerá un vortex de transporte y se abrirá la puerta que conduce a la sala de arriba. Como antes golpeamos la órbita, los bloques estarán abajo y el cofre nos abrirá su puerta para entregarnos un regalito: el **báculo de fuego**, con el que quemaremos cosas.

Tomamos de nuevo las escaleras y avanzamos hasta la habitación de la estatua/ojo para tomar el camino de la izquierda. En la próxima sala un cofre esconde una llave que recogemos. Después bajamos a la habitación contigua y usamos el **báculo de fuego** para encender las antorchas. Al hacerlo aparecerá otro cofre con otra llave. Esto está chupao, ¿no?

Ha llegado el momento de volver al **pequeño océano de lava**, con solador automático que hay al norte de la entrada del nivel, y usarlo para construir un camino hasta las escaleras.

Con el báculo de fuego destruímos los **bloques de hielo** de los subterráneos. Abre la cerradura que hallarás en la siguiente pantalla y en-



fréntate al enemigo utilizando la espada giratoria.

En la siguiente pantalla nos espera la **Nightmare key, o llave de nivel** para entendernos.

Desandamos el camino andado, volvemos a atravesar los subterráneos y al llegar a las escaleras que tomamos antes, tiramos para la derecha hasta encontrar unas escaleras en una habitación con regalo de corazón. Las usamos y, después de unos nuevos subterráneos nos espera un enemigo flamígero: Una **llama** que deberemos eliminar usando nuestro recién adquirido báculo de fuego, pues quien a fuego mata a fuego muere. ¿Era algo así, o no?

Tras acabar con él continúas hacia el norte y te haces con el deseado último instrumento: **el tambor del trueno (Thunder Drum)**.

Nada más por ahora. Nos hemos quedado a las puertas del enemigo final. Pero a ese nos lo cargaremos el mes que viene.



en clave Nintendo

AERO THE ACROBAT
SUPER NINTENDO

Nueve continuaciones





La pregunta es: **¿Cómo conseguir nueve acrobáticas continuaciones para este acrobático juego?** *Y la respuesta es: no tengo ni idea. No, hablando en serio, basta con que en la* **pantalla de título en la que aparece Aero volando** *(no en la de presentación) pruebes con este código:* **X, Y, B, A, X, A, B, Y, Arriba y R**. *Un ruido (y no se le puede llamar de otra manera) dará buena prueba sobre la validez del truco. Y ya está,* **nueve continuaciones**.

B.O.B.
SUPER NINTENDO

Un nueve para este truco
Nuestro infatigable lector **Omar Jareño Pérez**, *madrileño él, ha dado con un truco bastante peculiar. Antes de nada, tienes los guantes y, bueno, una pregunta: ¿cómo lo has adivinado? Bien, al truco. Si en cualquier* **password del juego cambiáis la segunda cifra por un 9**, *conseguiréis tener todos los* **ítems que hay en la aventura**, *y además nuestras armas marcarán siempre 99 disparos. Nos fiamos de ti, Omar. Y a ver si sigues mandando cosillas tan majas.*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Young Merlin

Por David García

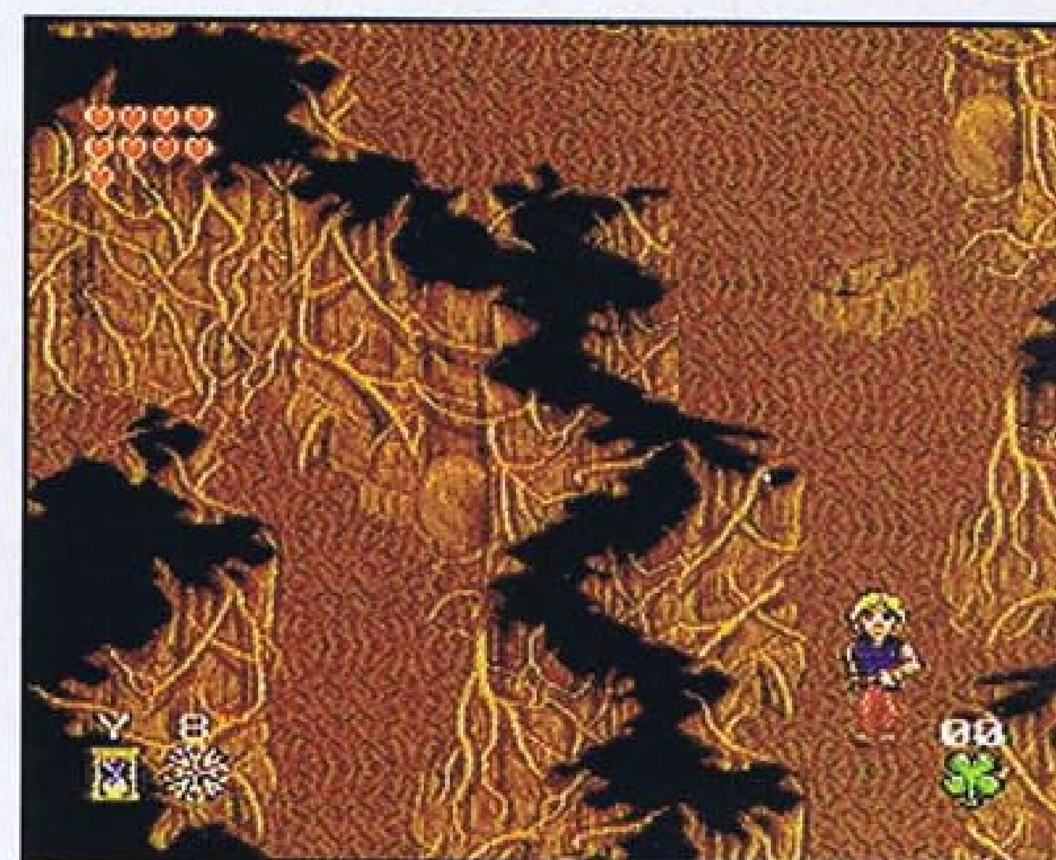
La guía más espectacular de todos los tiempos sobre Young Merlin se nos agota este mes. Han sido cuatro entregas plagadas de datos, historias, anécdotas y un buen montón de trucos que os habrán ayudado a completar el juego. Ahora, vamos por el final.

Minero again: Los últimos combates

(Viene del número anterior). Una vez eliminado el dragón, Merlin descendió por la escalerilla sobre la que estaba y... ¡sorpresa! Apareció en la mina de nuevo. Montado en su querida **vagoneta tuvo que recorrer los laberintos** para acceder a determinados lugares. El primero de ellos le condujo ante una **nueva araña** similar al enemigo del hormiguero. **El camino más fácil para llegar**: primera desviación a la izquierda, continuar el camino y, después de pasar la vía rota, dirigirse hacia arriba. Coger la segunda desviación a la derecha, rebotar en el globo y bajar por donde hemos subido. Recorrer la via hasta el final, ojo con la sección rota, y lógicamente (no se puede ir hacia otro sitio) ir a la izquierda hasta el final.

Y al final encontró una **puerta que abrió con el rayo**. En su interior encontró un gran espejo. No tuvo más que utilizar su pequeño espejo de bolsillo y apareció al otro lado del cristal. Llegó





entonces ante la araña. Y realizó lo mismo que antes para acabar con ella, aunque con la salvedad de que esta vez también se midió con el arácnido-madre. La desaparición de la araña trajo consigo el rescate del campesino.

De nuevo a la **vagoneta. Esta vez el camino fue**: primera hacia arriba, segunda a la derecha, rebote en el globo, y abajo por el mismo camino, primera a la izquierda, esquivar la via rota y seguir el camino hasta llegar a una nueva puerta. Para abrirla, tuvo que dejar su hechizo de congelación. El inquilino del interior era también un viejo conocido: el **cerdo lanzador de hachas** y sus secuaces. Utilizó la misma técnica que en su día: **congelación con los polvos mágicos y lanzamiento de estrellas**. Fue bastante más complicado, debido a la persistente presencia de los pequeños guardaespaldas. Una vez que consiguió borrarlo de la faz de la tierra quedó liberada la pequeña **hada blanca** que, como cortesía, repuso las maltrechas energías del pequeño mago.



El nuevo destino fue sencillo. No tuvo más que coger la vagoneta y dirigirse hacia la derecha, encajar el candil en la puerta y acceder al interior. Allí le esperaba su chica, y su último enemigo.



Otro viajecito. En esta ocasión no tuvo más que regresar por el mismo camino recorrido hasta llegar a la **zona de los globos**. El de la izquierda había desaparecido, así que pudo acceder a una nueva zona a cambio de dejar en la puerta el aparato para hacer pompas. Así lo hizo. Y una vez más se encontró con otro de sus enemigos favoritos: la **criatura viscosa y verde** que se deshacía en pedacitos. Decidió esperarla cerca de la puerta, donde el bicho grande no podía llegar, y una vez que se descompuso, atrajó a las criaturas con su doble. Luego las congeló con los polvos y arrojó sus temibles estrellas. No sé cuantas veces lo hizo, pero sé que al final lo consiguió. El gran beneficiado en esta ocasión fue el **mago, que tras la dura lucha quedó libre**.

Merlín al rescate

Lo primero que hizo fue descender y dirigirse a la izquierda. Llegó a una habitación rodeada de fuego con su joven **princesa en el centro**. Cuando parecía que todo iba a terminar, unos ojos voladores la llevaron ante la presencia del **Rey de las Sombras**. Éste, a su vez, envió a los ojos a luchar contra su "dolor de cabeza", pero Merlin, listo como pocos, usó su **antorcha para quemar a los ojos** y hacerlos desaparecer. Entonces el Rey de las Sombras volvió a enviar otro ejército de ojos, y otro más cuando acabó con el segundo. Pero Merlin no se asustó: luchó como un valiente y salió vencedor. Tan enfurecido estaba el Rey que se transformó en un **enorme vampiro**. Y comenzó a enviarle a Merlin la artillería pesada. Primero fueron varias series de bombas que Merlin esquivó **inflándose como un globo** justo antes de que llegaran a contactar con él. Luego decidió apagar la luz: una lucha a oscuras sería difícil para Merlin, así que encendió su antorcha e iluminó toda la estancia. El último recurso del Mal fue lanzarle unos discos afilados a los que Merlin despistó con sus no menos afilados dobles.

El **Rey soltó a la chica encerrada en la burbuja y se fue hacia Merlin**. Pero el pequeño mago le esquivó y liberó a la chica de su cautiverio disparando a la burbuja en la que estaba encerrada. Rápidamente, la chica le ofreció su collar y éste resulto ser un potente hechizo mágico para cabar con el Mal. Lo único malo era que había que esperar un poco entre uno y otro hechizo ya que el collar necesitaba recuperar su poder. Aún así fue más que suficiente para Merlin.

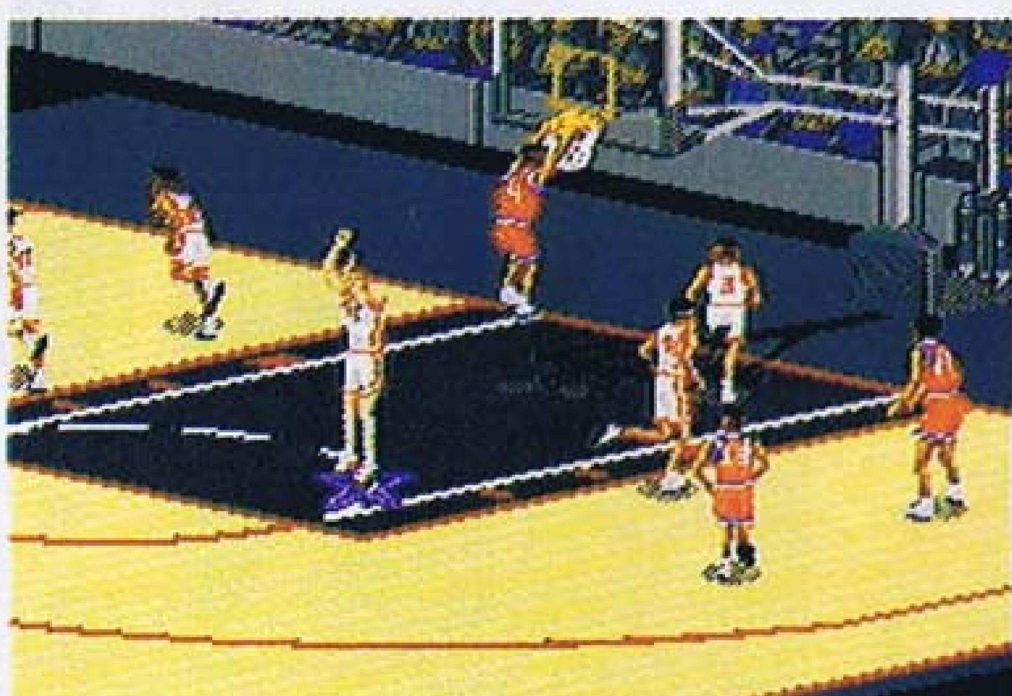
La versión Super Nintendo será distribuida por Ocean

Electronic Arts prepara el lanzamiento de NBA Live 95

Tan completo como FIFA Soccer, tan real como el Dream Team, tan vibrante como un All Star, tan espectacular como un concurso de mates y tan genuino como todos los programas de Electronic Arts, NBA Live 95 se perfila como el mejor juego de basket de todos los tiempos.

Nintendo Sports. Inglaterra.







Ocean le ha comprado un volcán de espectáculo a **Electronic Arts** y éste ha permitido a **Arcadia** que ponga a la venta en España el que será **el simulador de basket más perfecto** realizado hasta la fecha.

NBA Live 95 colocará -dentro de unas semanas-, a los **27 equipos** de la NBA, más **2 All-Star y 4 customizados** (formaciones controladas por el usuario) al alcance de hasta **cinco jugadores simultáneos** que podrán elegir entre cooperar o competir.

A partir de una perspectiva diagonal, **dos escuadras de 5 jugadores** harán gala de una variedad interminable de animaciones, **mates, saltos, ganchos, empujones, robos, caídas, rebotes...** todo ello sobre unos sprites de gran tamaño y completo lujo de detalles.

Tres modalidades de juego, posibilidad de elegir entre arcade y simulador, estadísticas y hasta una cámara lenta para repetir la jugada, serán algunos de los aspectos que convertirán a este cartucho en un auténtico **"indispensable" de nuestros días.**

El béisbol se estrena en Super Nintendo

Nintendo Sports. España.

Columbia Home Video acaba de poner a la venta **ESPN Baseball Tonight**, un formidable cartucho para bateadores sin tregua licenciado por la Federación Americana de ese deporte. Creado por Park Place -responsables de la saga **John Madden** y **World Class Soccer**-, este cartucho destacará ante todo por **la calidad de sus animaciones, el sencillo estilo de juego y la posibilidad de entrenar con ayuda de la CPU de la Super.** Ya lo sabes, si lo tuyo es el béisbol, éste es tu cartucho. Por cierto, la compañía responsable del lanzamiento es **Sony Imagesoft** y su garantía son **16 megas** del ala.

Troy Aikman NFL Football es el nombre de otro de los **cartuchos deportivos** con que **Sony** piensa deleitarnos a lo largo de este mes. Bastante completo y bien realizado, el cartucho explotará el **fútbol americano** hasta sus últimas consecuencias.

Ya está disponible la versión **Game Boy** del clásico **World Cup Striker.** Lanzado bajo el nombre de **Soccer** por **Nintendo España**, el cartucho ha sido programado por **RAGE** y seguro que es **la apuesta futbolera más fuerte para tu portátil.**

Natsume ha comenzado a anunciar en las principales revistas americanas el lanzamiento de **su juego de wrestling, NCW**. 16 megas y la posibilidad de juego a 4 simultáneos serán sus principales armas.

¿Será verdad que dentro de muy poco vamos a poder disfrutar, por fin, de **Suzuka 8 hours**? Pues sí, parece que el programa motorizado de **Namco** tiene todos los papeles para llegar a este país en un tiempo razonable.

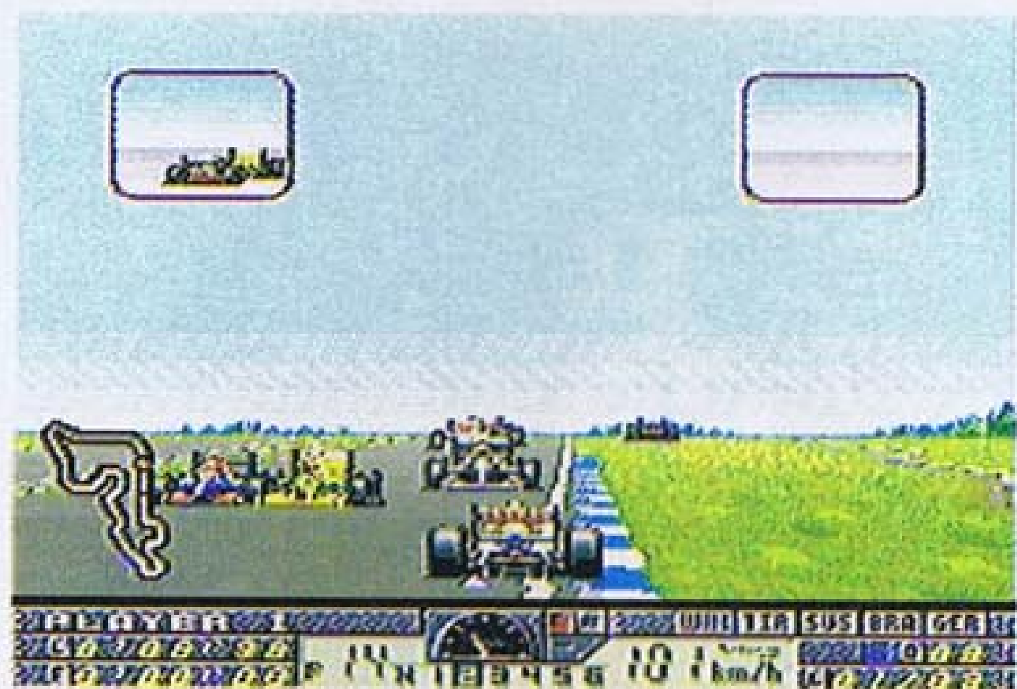
Si lo vuestro es el esquí y os gusta sentir emociones fuertes, estad atentos, porque es muy posible que antes de final de año llega a vuestras consolas **Winter Extreme**, una maravilla de **Electro Brain** con **modo 7** a tope.

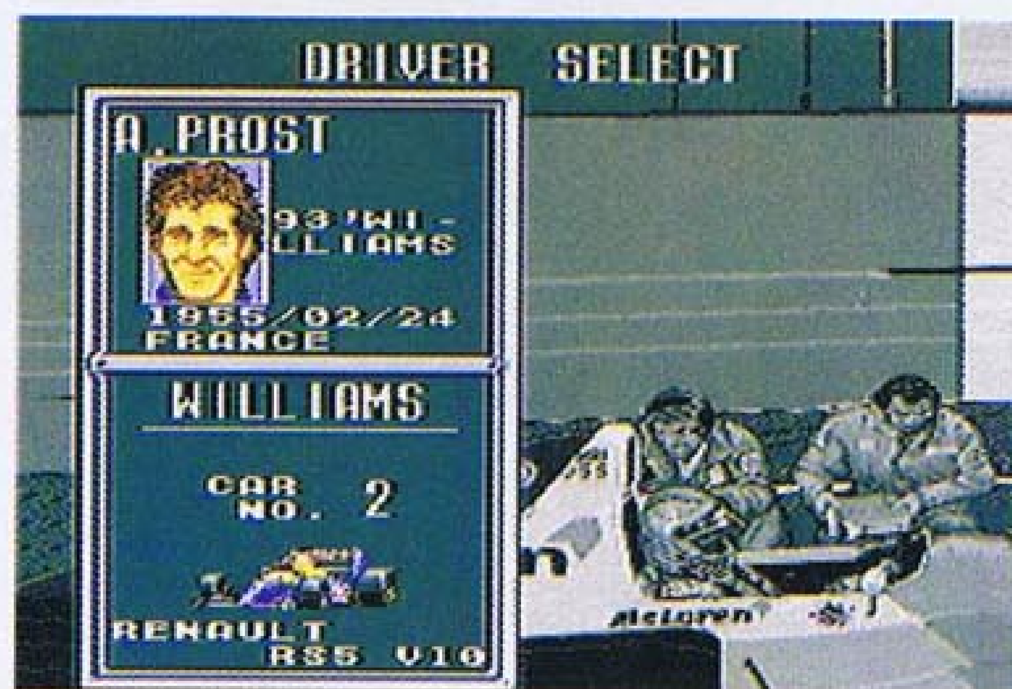
F-1 Pole Position 2 ya está en la calle

Ubi impone su estilo de pilotaje

Hace bien poco que dábamos cuenta de F-1 Pole Position, un complicado simulador de Ubi, versionado del Grand Prix de Human. Pues bien, ya tenemos entre manos la segunda parte y, por lo que parece, bastante mejorada.







F-1 Pole Position 2 llega con ganas de superar a su predecesor, y de imponer una nueva ley en el mundo del automóvil.

Licenciado por la **Federación Internacional de Automovilismo,** nadie podrá decir que F-1 se ha dejado cosas en el tintero porque, desde **las características de pilotos y circuitos de 1993 hasta la posibilidad de crear una escudería a nuestro antojo, todo está previsto** en este cartucho.

Pero bueno, seguro que querréis saber en qué se diferenciará esta segunda parte del genuino F-1. Pues bien, aparte de lo dicho, tenemos que hacer notar **una mejora importante en el sistema de control** (que ahora es más suave y certera, aunque sigue la línea de un simulador) y **un aumento de la visibilidad en pantalla,** ya que en modo un jugadorno hay split screen.

La ayuda de **un par de retrovisores** que ocupan la parte superior, **nuevas opciones** (como los 4 volantes a elegir) y **tres niveles de dificultad** son algunas de las características que destacarán en este clásico japonés que ya tenemos en el mercado hispano.

Llega PowerDrive, una nueva locura en juegos de coches

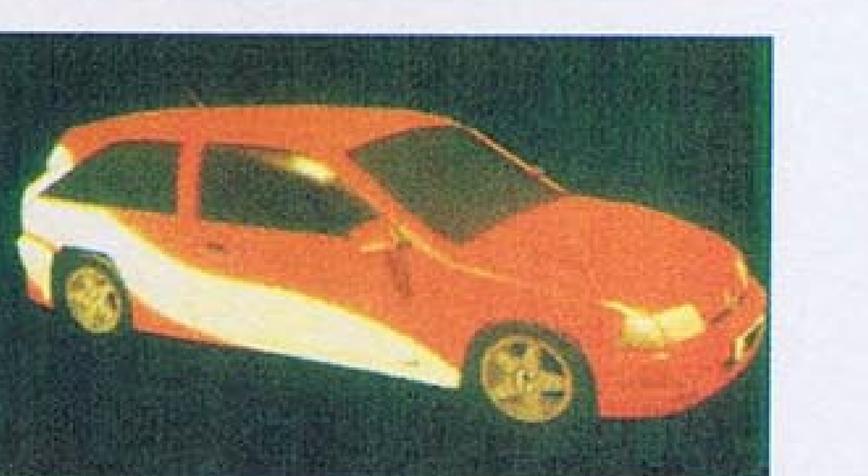
Nintendo Sports. Inglaterra.

Nintendo Sports ha podido averiguar que **U.S. Gold está trabajando en un nuevo programa de automóviles** que romperá con todo lo visto. **Power Drive, así se llamará,** nos trasladará al mundo del Rally a los mandos de **seis coches ultra realistas** (un Astra Gsi, un Cosworth y hasta un Cinquecento), creados y modelados con el magnífico **3-D Studio**. Estos autos renderizados se dejarán pilotar a lo largo y ancho de **50 enormes circuitos** repartidos en seis pruebas de habilidad, y su puesta en escena se parecerá mucho a la ofrecida por la máquina recreativa de **Gaelco en la que controlamos un Celica bajo el pseudónimo de Sainz.**

De momento se desconoce cuándo llegará a España. Pero estaremos atentos.





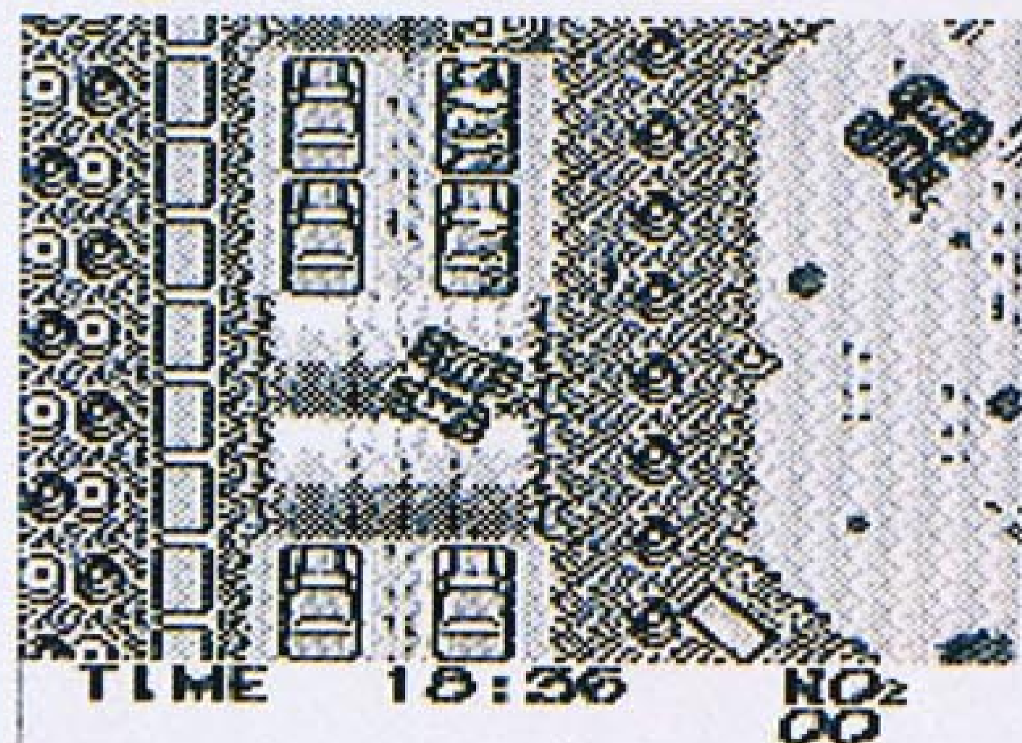


La segunda parte de Gp-1 está mucho más que en camino. **Atlus**, responsable del primer y sorprendente **"arcade" de motos,** será la encargada de la nueva competición.

Super Punch Out también está dispuesto para **boxear tanto en Super como en NES, al menos en yankelandia.** El juego de Nintendo será una reversión de aquel clásico llamado **Punch Out** que tantas secuelas ha tenido en el mundo de los videojuegos.

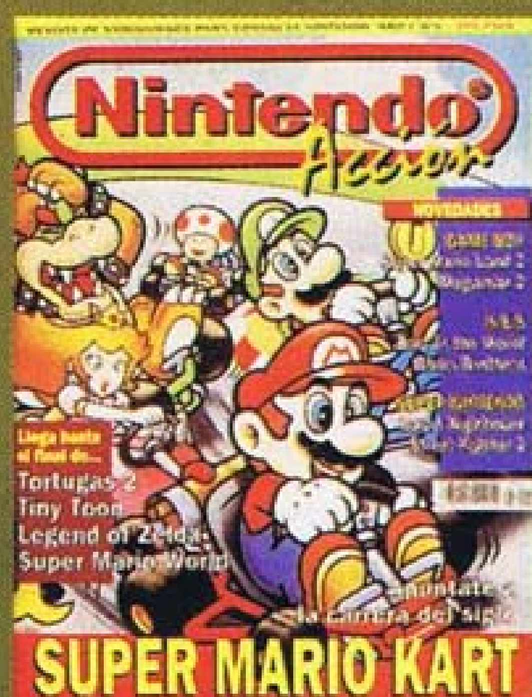
Monster Trucks, también en versión Game Boy

Duelo de monstruos, por Acclaim



La versión portátil del esperado **Monster Trucks** está ya en nuestras manos. Antes incluso que la de Super Nintendo. El cartucho de los **camiones yankees de ruedas enormes y espíritu "machacador"** estará a la venta, según todos los indicios, durante el mes de dciembre y planteará un estilo de juego **muy similar al visto en cartuchos como Super Off Road o R.C. Pro-Am.**

Acción, peligros y marcha, mucha marcha le esperan a los cicuitos de tu portátil.



NUMERO 1
N.E.S
BART VS THE SPACE MUTANTS
DRAGON NINJA
FINAL FIGHT
GREMLINS 2
GUERRILLA WAR
LOW G MAN
MEGAMAN III
PRISIONERS OF WAR
PUNCH OUT
RAD RACER
RAD RACER
T.M.H.T. 2
TRACK AND FIELD II

SUPER NINTENDO
THE ADDAMS FAMILY
SUPER SMASH T.V.
F-ZERO
SUPER TENNIS
F-ZERO
SUPER MARIO WORLD
SUPER R-TYPE
THE ADDAMS FAMILY
STREET FIGHTER II

GAME BOY
BATMAN
BUGS BUNNY'S
CASTLEVANIA II
GODZILLA
MEGAMAN
MEGAMAN II
NEMESIS
NINTENDO WORLD CUP
T.M.H.T.
TETRIS
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER



NUMERO 2
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
ADVENTURE ISLAND II
ADVENTURE OF LOLO
ADVENTURE OF LOLO II
BART VS THE SPACE MUTANTS
BLADES OF STEEL
BOULDER DASH
CAPTAIN SKYHAWK
DUCK TALES
GHOST'N GOBLINS
GOAL
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
LEGEND OF ZELDA
MISSION IMPOSSIBLE
SUPER SPY HUNTER
TECMO WORLD WRESTLING

SUPER NINTENDO
HOLE IN ONE
PAPERBOY
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II
SUPER GHOULS'N GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER SMASH TV
SUPER SOCCER
SUPER TENNIS

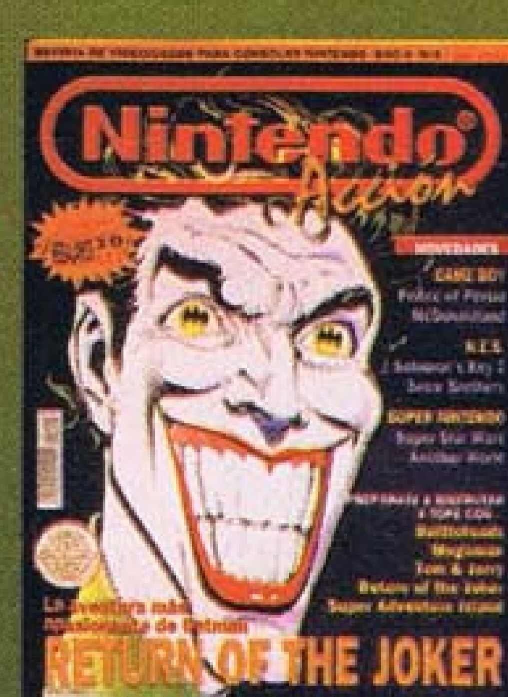
GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
NEMESIS
NINJA BOY
SUPER MARIO LAND 2
T.M.H.T.
T.M.H.T. II
TERMINATOR II
TINY TOON ADVENTURES
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
WWF SUPER STARS



NUMERO 3
N.E.S
ASTYANAX
BART VS THE SPACE MUTANTS
BATTLETOADS
HUNT FOR RED OCTOBER
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU
KID ICARUS
MEGAMAN 3
PUNCH OUT
SOLSTICE

SUPER NINTENDO
AXELAY
LEGEND OF ZELDA
STREET FIGHTER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TOP GEAR

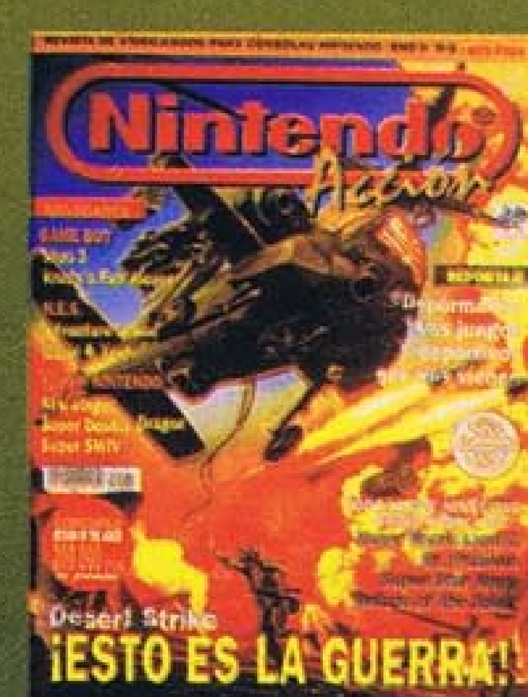
GAME BOY
POP UP
SNOW BROS
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
TEENAGE MUTANT HEROE
TURTLES



NUMERO 4
N.E.S
BATMAN RETURNS
BUBBLE BOBBLE
ISOLATED WARRIOR
SUPER SPY HUNTER
SWORD MASTER
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
LEGEND OF ZELDA
PILOTWINGS
POPULOUS
SPANKY'S QUEST
STREET FIGHTER II
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TOP GEAR
U.N. SQUADRON

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
DAEDALIAN OPUS
GARGOYLE'S QUEST
KIRBY'S DREAM LAND
PRINCE OF PERSIA



NUMERO 5
N.E.S
DYNABLASTER
KIKLE CUBICLE
LIFE FORCE
MEGAMAN
NINTENDO WORLD CUP
RAINBOW ISLANDS
ROBOCOP
TETRIS
WILLOW

SUPER NINTENDO
DARIUS TWIN
DESERT STRIKE
EXHAUST HEAT
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
LEMMINGS
PARODIUS
PRINCE OF PERSIA
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
MICKEY MOUSECAPADE
PROBOTECTOR
ROBOCOP 2
SOLOMON'S CLUB
STAR TREK
SUPER MARIO LAND 2
THE ADDAMS FAMILY



NUMERO 6
N.E.S
BOULDER DASH
SUPER MARIO BROS
TECMO WORLD CUP FOOTBALL
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
GODS
LEMMINGS
SONIC BLASTMAN
SUPER SOCCER
SUPER SWIV
THE ADDAMS FAMILY

GAME BOY
BATTLE UNIT ZEOTH
BURAI FIGHTER
DR.FRANKEN
KIRBY'S DREAM LAND
NINTENDO WORLD CUP
TURRICAN





NUMERO 7
N.E.S
ADVENTURE OF LOLO III
BAD DUDES VS DRAGON NINJA
BIONIC COMMANDO
BURAI FIGHTER
CRACK OUT
GOONIES 2
METROID
POWER BLADE
ROCKIN'KATS
SOLAR JETMAN
TOM & JERRY
ULTIMATE AIR COMBAT

SUPER NINTENDO
AXELAY
BATTLE CLASH
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST HEAT
JOHN MADDEN FOOTBALL'93
LEMMINGS
PARODIUS
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II
SUPER SOCCER
THE ADDAMS FAMILY
TINY TOON ADVENTURES

GAME BOY
ALLEYWAY
BOXXLE
BILL AND TED EXCELLENTE AD.
CASTLEVANIA 2
CHOPLIFTER 2
GOLF
KIRBY'S DREAM LAND
LOOPZ
PIPE DREAM
PROBOTECTOR
THE CHESSMASTER



NUMERO 8
N.E.S
CAPTAIN PLANET
G.I.JOE
GAUNTLET
GHOSTS & GOBLINS
IRONSWORD
MEGAMAN 3
ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO
F-1 EXHAUST HEAT
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
RIVAL TURF
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BEST OF THE BEST
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
MERCENARY FORCE
SNOW BROS JR.



NUMERO 9
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
ADVENTURE OF LOLO 3
AMERICAN GLADIATORS
CAPTAIN PLANET
COBRA TRIANGLE
IRONSWORD
JACKIE CHAN
LOW G MAN
RAINBOW ISLANDS
SOLOMON'S KEY 2
STAR TREK
SUPER MARIO BROS 3
TETRIS
THE LAST NINJA

SUPER NINTENDO
BLAZING SKIES
HYPERZONE
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
BURGER TIME DELUXE
KIRBY'S DREAM LAND
LOCK'N CHASE
ROBOCOP 2



NUMERO 10
N.E.S
ARKANOID
DOUBLE DRAGON
LOW G-MAN
SOCCER II
SOLAR JETMAN
SUPER MARIO BROS
THE ADDAMS FAMILY
SUPER NINTENDO
ALIEN 3
ANOTHER WORLD
AXELAY
BEST OF THE BEST
DESERT STRIKE
FINAL FIGHT
MAGICAL QUEST
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER MARIO KART
SUPER SWIV
GAME BOY
BUGS BUNNY
BURAI FIGHTER
CHOPLIFTER II
GARGOYLE'S QUEST
LEMMINGS
PITMAN
SUPER MARIO LAND 2



NUMERO 11
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
AIRWOLF
BATMAN RETURNS
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
DRAGON'S LAIR
GOAL
GODZILLA
SUPER NINTENDO
B.O.B.
BLAZING SKIES
BUBSY THE BOBCAT
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST
JAMES BOND JR.
NHLPA HOCKEY'93
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II TURB
SUPER PARODIUS
SUPER PROBOTECTOR
GAME BOY
CASTLEVANIA II
MCDONALDLAND
PUZZNIC
ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES



NUMERO 12
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 3
BATTLETOADS
CASTLEVANIA 3
SNAKE RATTLE AND ROLL
SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE
PUSH-OVER
SUPER MARIO ALL STARS
SUPER SWIV
GAME BOY
GAUNTLET
TURRICAN



NUMERO 13
SUPER NINTENDO
BATMAN RETURNS
HOLE IN ONE GOLF
PARODIUS
SUPER MARIO KART
GAME BOY
ALIEN 3
RAGING FIGHTER



NUMERO 14
N.E.S
SUPER MARIO BROS 2

SUPER NINTENDO
B.O.B.
DESERT STRIKE
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TURTLES IV

GAME BOY
NINJA BOY
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 17
N.E.S
DESAFIO TOTAL

SUPER NINTENDO
ACTRAISER 2
EMPIRE STRIKES BACK
JIMMY CONNORS PRO TENNIS
GAME
NBA JAM
RANMA 1/2
SUPER SOCCER
ZOMBIES

GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
GARFIELD
THE LEGEND OF ZELDA
TINY TOONS 2 ADVENTURES



NUMERO 18
SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT
EMPIRE STRIKES BACK
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FINAL FIGHT 2
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI AMERICAN
MECHWARRIOR
METAL COMBAT
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP
PLOCK
ROCK'N ROLL RACING
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER BOMBERMAN
TOP GEAR 2

GAME BOY
KIRBY'S PINBALL LAND
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 19
GAME BOY:
GARGOLYLES QUEST
THE LEYEND OF ZELDA
TINY TOON ADVENTURES

SUPER NINTENDO:
ALIEN 3
AXELAY
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FATAL FURY 2
JURASSIC PARK
ROAD RUNNER
SKYBLAZER
THE TEMPLE INFERNUS
YOSHI'S COOKIE

NINTENDO:
JACKIE CHAN ACTION KUN FU



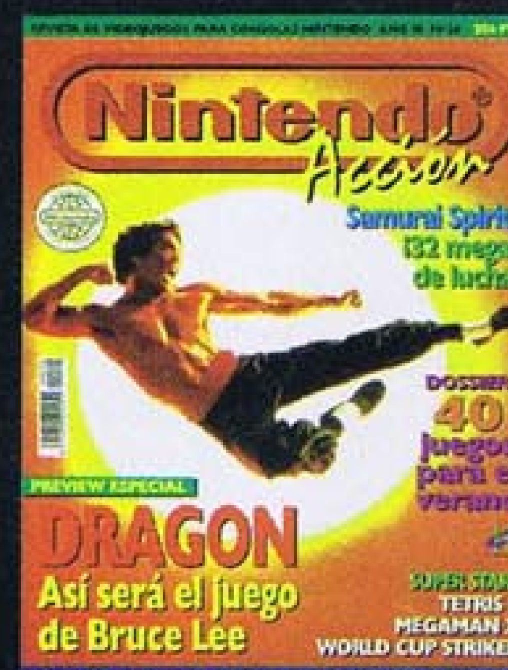
NUMERO 15
N.E.S
SOLAR JETMAN

SUPER NINTENDO
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
JOHN MADDEN 93
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
STRIKER
SUPER PANG
SUPER SMASH TV
SUPER TENNIS
TURTLES IN TIME
ZOMBIES

GAME BOY
PIPE DREAM
PRINCE OF PERSIA
SPANKY'S QUEST
WHO FRAMMED ROGGER RABBIT?



NUMERO 16
N.E.S
PROBOTECTOR
SUPER NINTENDO
ACTRAISER 2
CHOPLIFTER III
FLASHBACK
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
RANMA 1/2
STREET FIGHTER II TURBO
SUNSET RIDERS
TUFF'E NUFF
WWF ROYAL RUMBLE
GAME BOY
MORTAL KOMBAT
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
THE LEGEND OF ZELDA
TURRICAN



NUMERO 20
GAME BOY
55 PISTAS PARA HACER FELIZ
A WARIO LAND

N.E.S
DOUBLE DRAGON II

SUPER NINTENDO
ALFRED CHICKEN
EQUINOX
FIFA SOCCER
LAMBORGHINI AMERICAN
CHALLENGE
SUNSET RIDERS
THE LEGEND OF ZELDA
YOUNG MERLIN



NUMERO 21
GAME BOY
SEGUNDA PARTE DE LA GUIA
DE WARIO LAND

SUPER NINTENDO
GUIA MEGAMAN X
YOUNG MERLIN
ALFRED CHIKEN
LAMBORGHINI CHALLENGE
EQUINOX
NBA JAM
TAZ-MANIA
NHL 94
SUPER TURRICAN



NUMERO 22
GAME BOY
PENULTIMA PARTE SOBRE
LAS ANDANZAS DE ZELDA

SUPER NINTENDO
GUIAS DE LUCHA: FATAL
FURY 2
STUNT RACE FX
MEGAMAN X
ART OF FIGHTING
COOL SPOT
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
BATTLETOADS & DOUBLE
DRAGON
ROCK'N ROLL RACING
FIFA SOCCER

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).

Esta página le puede salvar la vida a tu héroe favorito

NINTENDO ACCION TE OFRECE TODOS LOS TRUCOS, CLAVES, PASSWORDS Y AYUDAS QUE NECESITAS PARA TUS MEJORES JUEGOS

¿Qué pasa en Japón?

LA REVOLUCIÓN JAPONESA



Dicen que el Imperio Nipón está de revolución, que van por la segunda, y que ésta no será precisamente industrial... Dicen también que a lo mejor **trabajan menos**, y que quizá se dediquen a hacer más el amor y no la guerra. En ese caso que no se preocupen, que ya están aquí **europeos-americanos de pro como Virgin** para ayudar en caso de apuro. ¿Y para qué esperar? Pues eso, que **Virgin ha abierto recientemente una oficina en Japón con equipo de programación incluido** en el que ya están desarrollando cosillas estremecedoras. Según las informaciones a las que hemos tenido acceso, los primeros títulos que saldrán de esta factoría serán **Super Mahjong** (justo encima tenéis una pantalla), un puro acción en plan lucha, y **Battle Jockey!**, un cartucho con muchos caballos de por medio.

¿y en U.S.A.?

INSTINTO ASESINO





Pantallas Ultra 64 del bombazo Killer Instinct

Ultra 64 estrena estilo de lucha. Vía **Rare** y con la tecnología **Silicon Graphics** a punto, las primeras pantallas de **Killer Instinct** dejan ver qué algo se ha movido en el mundillo de los golpes, que la cosa ha cambiado. El juego, que se estrenará en recreativa antes de **fin de año**, controla a **11 luchadores renderizados** y plagaditos de números. Hay números en las **combinaciones de golpes (50** concretamente), números en los **frames de animación** que se emplean para cualquier puñetazo (14) y números en gentes capturadas por la expectación (incontables, claro). El nuevo género de la lucha será más perfecto, más detallista y no se basará sólo en los escenarios, sino sobre todo en la capacidad de luchar. Será para puristas, para gente que disfrute con el espectáculo. Y todo esto ya empieza a tomar fuerza en los Estados Unidos, lugar donde primero se presentó.

¿y en U.K.?

EL RETORNO DEL MITO



La **vuelta de Lucas** se ha hecho esperar pero no veais de qué forma está alucinando a los jugones ingleses. Diversas revistas del sector dedican portada este mes al **Retorno del Jedi** (también algunas americanas), las **puntuaciones** se han subido por las nubes y hasta la venta de **películas galácticas** parece haber aumentado. En España no les quitamos la razón. El cartucho que completa la trilogía de las galaxias (y que editará **JVC a través de Arcadia**) es excepcional, genuino, técnicamente intachable y, bueno, lo tenéis en una de nuestras previews. Además, en breve podréis verlo comentado hasta la última pantalla.

PRIMERAS

The Sha







El primer fin de semana de estreno fue demoledor: **15 millones de dólares certificaron los cines americanos**. **The Shadow**, con un Alec Baldwin de moda, empieza pronto a arrancar las críticas más favorables. A su sombra, y mientras tanto, **Ocean** prueba y comprueba la versión para Super Nintendo en la que llevan trabajando durante un tiempo. La eprom con que nos hemos hecho no recoge todos los niveles del juego, pero sí que permite un primer vistazo.

The Shadow, que estará a finales de **noviembre** en la calle, será un **beat´em-up** al estilo Final Fight o, si nos apuráis, **Darkman** (conversión de escaso éxito hace unos cuantos años). La sombra aparecerá en pantalla vestida de negro, con capa, sombrero

¡Qué Flash!

Corren certeros rumores que sitúan los lanzamientos más espectaculares de ***Takara*** *en manos de una reconocida distribuidora nacional. Dicen los mismos rumores que* ***Samurai Shodown*** *en sus versiones SN y Game Boy (recordad que la placa grande es de 32 megas) , y que* ***Fatal Fury Special*** *(con 20 megas del ala) llegarán a España antes de que termine el año. Y finalizan los rumores afirmando que los juegos de lucha van a estar de nuevo en el candelero, que la competencia que se va a establecer será encamizada y que, pronto, habrá mucho más de Takara.*

¡Qué Flash!

Afortunados lectores que os habéis acercado a estas páginas, sabed que durante los próximos meses ***Bandai*** *tiene previsto lanzar al mercado la versión Pal de* ***Dragon Ball Z 3*** *SN. Sabed también que la nueva entrega de Goku y su banda contará con la presencia de dos luchadores nuevos:* ***Son Goten y Dabula****. Que entre los viejos caracteres incluirán a un Son Gohan hecho todo un universitario, y a un* ***Goku que regresa de la muerte****. Y sabed, por último, que Bandai ha prometido variar un pelín el estilo de lucha de sus últimas producciones DBZ.*

IMÁGENES

dow (Ocean)







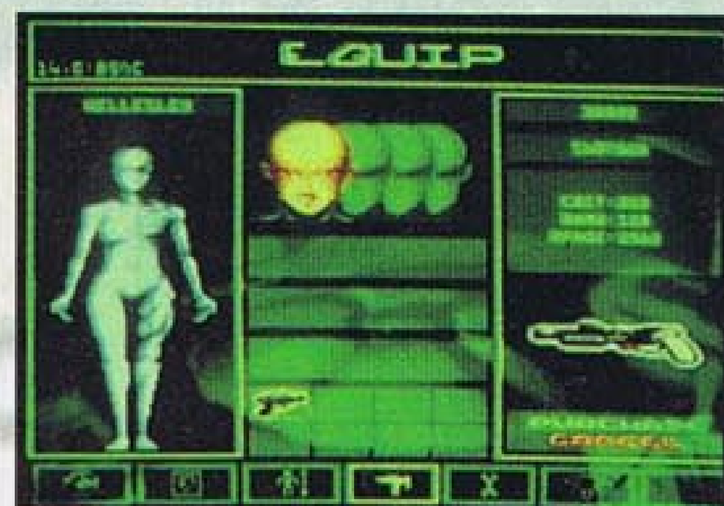


y sin rostro, a lomos de un enorme sprite. Sobre unos primeros niveles bastante **lineales**, el espíritu de esta bestia se dejará notar por la **cantidad de golpes** que podrá llevar a cabo. Patadas, puñetazos, codazos y golpes en las partes íntimas serán las primeras armas que utilice el colega.

La puesta en escena será puro made in Ocean. **Escenarios vistosos, fx vibrantes** y bastante acción por bandera para una exclusiva mundial de la que os informaremos más adelante.

¿Qué está programando?

BULLFROG





Pantallas Syndicate en Super Nintendo





Pantallas Theme Park en varios formatos





Animaciones Theme Park en varios formatos

La compañía que se recreó en proyectos de la talla de **Populous o PowerMonger** anda ahora detrás de dos excelentes proyectos para Super Nintendo. Se trata de las conversiones de sus geniales **Syndicate** y **Theme Park**. A continuación les echaremos un vistazo, pero antes que sepáis que Ocean serán la encargada de su distribución.

Empezamos por Syndicate. El juego será un **mezcla de estrategia y acción** (plataformas incluidas) en el que controlaremos a un pequeño cyborg que está buscando abrirse paso entre las marañas de sindicatos existentes. A nuestro alcance quedarán también **4 agentes armados** hasta los dientes y de una obediencia ciega a su líder, merced a la inclusión de un sofisticado chip en sus cabezas. La acción se situará en el futuro, para ser más exactos en un mundo dominado por tres corporaciones mundiales. Nuestro hombre pertenece al sindicato europeo y, desde ahí, debe hacer lo posible por inmiscuirse y dominar las otras dos áreas: Estados Unidos y el Lejano Oeste. Serán más o menos **50 misiones**, a 8 megas y con una jugabilidad que arrastrará a **4 seres simultáneos**.

Respecto a Theme Park, decir que será una especie de SIM CITY sólo que la cosa no irá de ciudades, sino de **parques de atracciones**. Como dioses de la diversión, nuestro papel será el de **construir un ejemplar parque temático** en el que deleitar a los conciudadanos. Contaremos con todo tipo de atracciones, locales comerciales, herramientas y, por supuesto, una pequeña cantidad de dinero que irá creciendo conforme al éxito obtenido. Un **puntero(seguro que se manejará con el ratón de la Super)** y una **perspectiva en ángulo de 45°** serán los elementos que presidan la pantalla.

¿Quién es Indiana Picapiedra?

Por mucho que le deis vueltas, Indiana Picapiedra siempre será un personaje de ficción. Pero si queréis encontrarle parecido con alguien, intentad buscar a un loco por el cine, a un desalmado de las pantallas que sea capaz de cualquier cosa con tal de gozar de un buen estreno. ¿Que queréis una pista? Muy bien, no lo encontraréis en ninguna sala a pantalla enorme, ni siquiera en un multicine. ¿Dónde pues? A continuación, la solución al enigma.





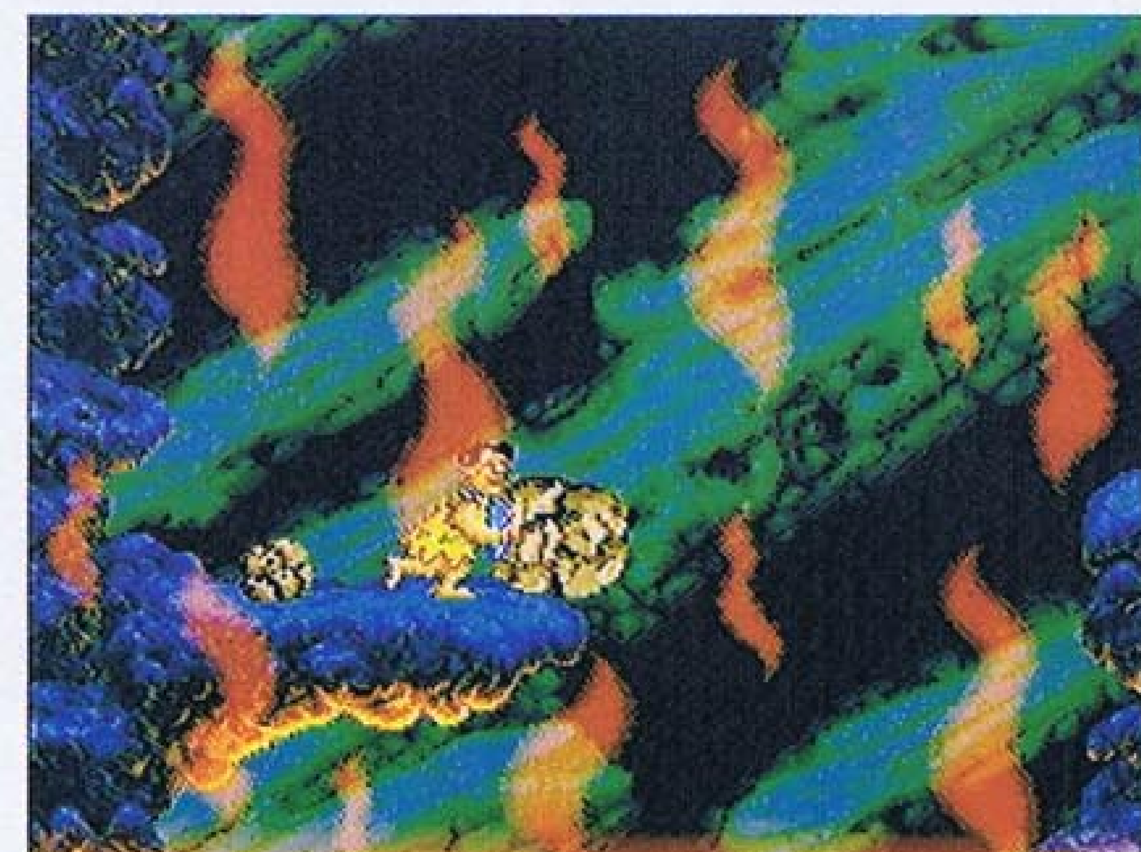


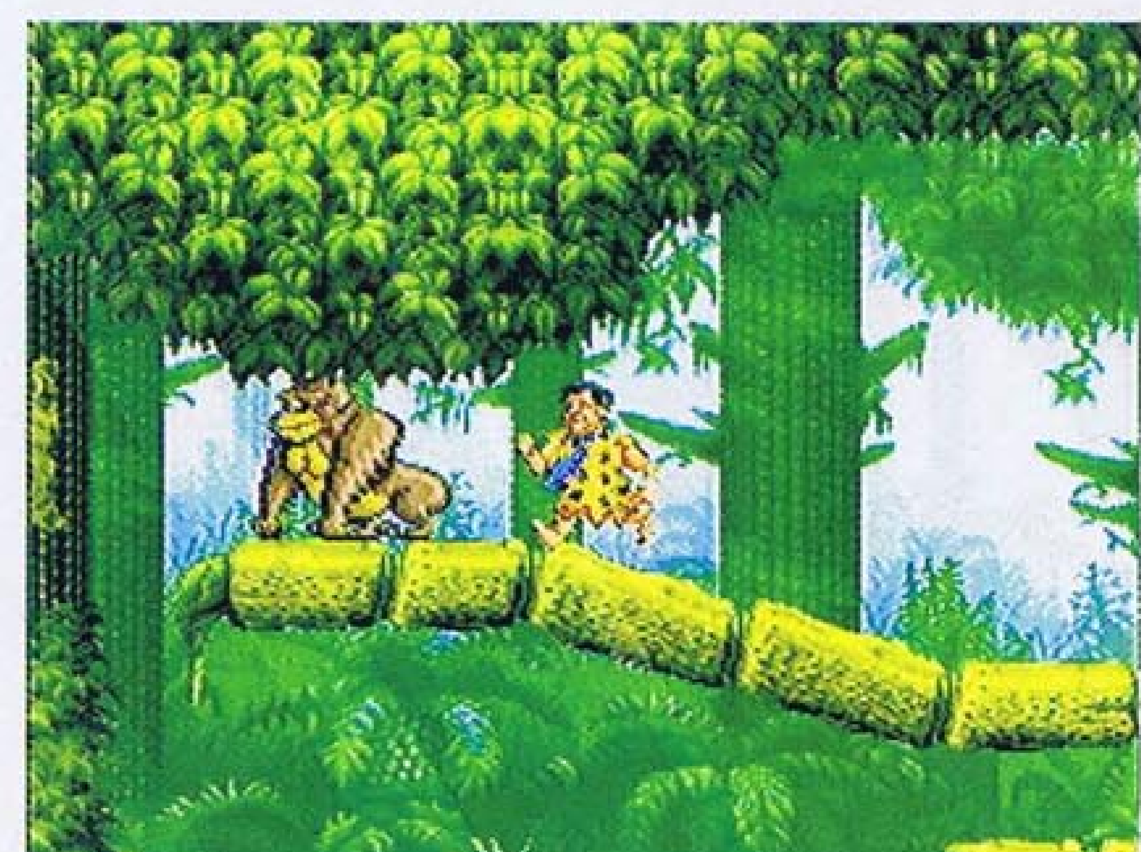
Es bien fácil. A Indiana Picapiedra le encontraréis **junto a una Super Nintendo y a punto de comprar los últimos éxitos de taquilla para su consola.** En una casa cualquiera, **leyendo Nintendo Acción** y enterándose de que dos de los cartuchos más esperados por el gran público están a punto de irrumpir en la escena de los 16 bits. Indiana Picapiedra **puede ser uno de vosotros,** porque hasta el que suscribe ha estado perdidamente loco por el Dr. Jones o se lo ha pasado pipa con la peli de los Flintstones. Esa es precisamente la noticia, **que Indiana Picapiedra se ha puesto en marcha.**

Como lo oís. Las dos creaciones de **Ocean y JVC** no tardarán mucho en estar en la calle. Se espera que para el mes de noviembre, si acaso a finales, **The Flintstones** e **Indiana Jones´ Greatest Adventures** sean comercializados con garantías totales de éxito.

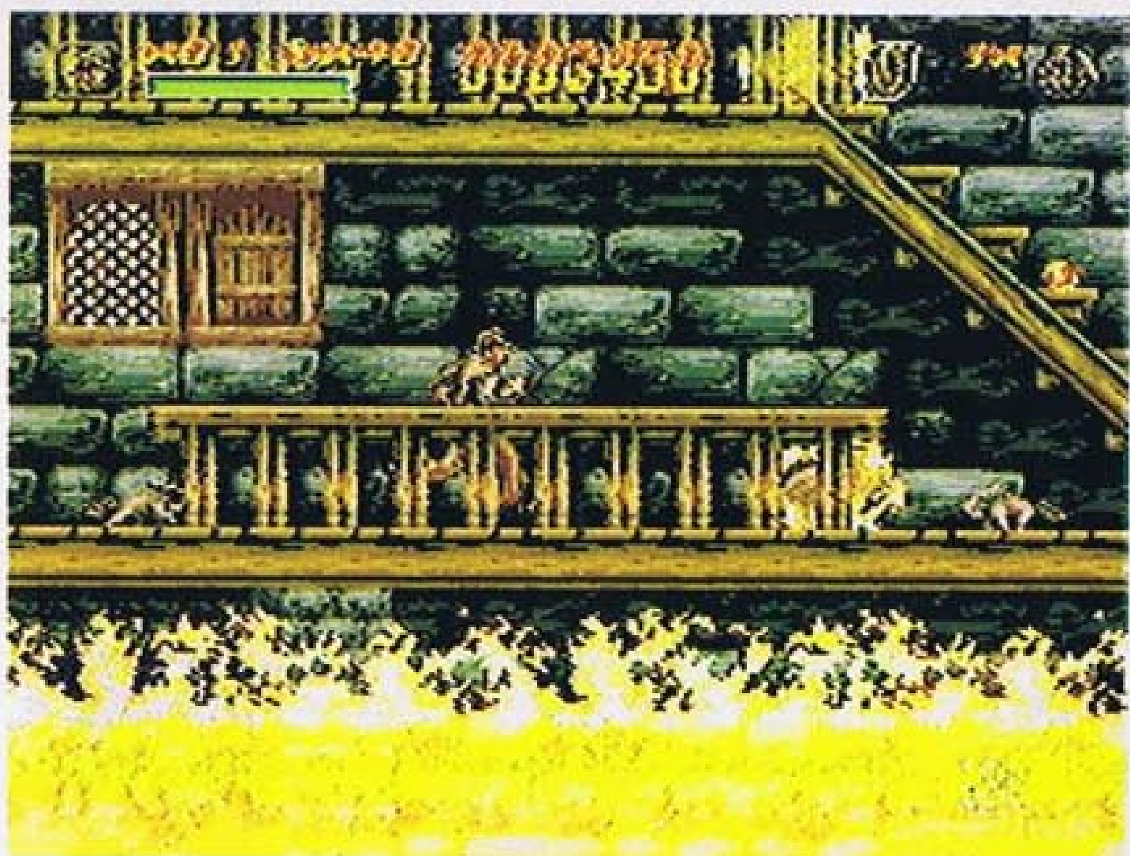
sus escenas favoritas. Y hablando de escenas, el cartucho recogerá lo mejor de cada película. En la primera parte podréis hacer frente a **la gran bola de piedra** que os perseguirá incansablemente; en la segunda tendréis que **resolver unos cuantos puzzles** hasta dar con la localización exacta del templo; y en la tercera, los alemanes pondrán a prueba vuestro vértigo invitándoos a que abandonéis **el gran zeppelin.** Un consejo: no os perdáis **la fase del trineo bañada en modo 7.** Os dejará helados.

Pero si Indiana os pondrá los pelos de punta, esperad a ver qué efecto os hace el cartucho de **The Flintstones**. Por lo pronto ya nos hemos hecho con una bonita eprom del juego y las exclamaciones han llegado hasta el último piso. **Que si fíjate qué gráficos, que mira qué cara tiene John Goodman, que si qué difícil es, que si cuidado con la lava...** La redacción se llenó de Pedros intentando pa-









Sobre estas líneas, algunas escenas correspondientes al juego **Indiana Jones Gratest Adventures**, creado por LucasArts.

¿Os gustaría conocer un poco más del personaje? Pues allá vamos, pero por partes.

Indiana Jones... es un auténtico estreno para la Super. Concebido por las manitas de **LucasArts Company** y desarrollado por **Factor 5,** reunirá las tres pelis del aventurero en un solo cartucho de los de **16 megas y hasta 28 niveles** de jugabilidad arriesgada. El Arca Perdida, El Templo Maldito y la Ultima Cruzada adoptarán forma de **arcade de plataformas y mucha acción** para que ningún forofo de este ídolo de masas se quede sin disfrutar de sar de nivel costara lo que costara. Pero no, **nadie completó los 15 niveles de búsqueda de Peebles & Bam-bam,** pero la sensación que nos quedó fue bastante positiva.

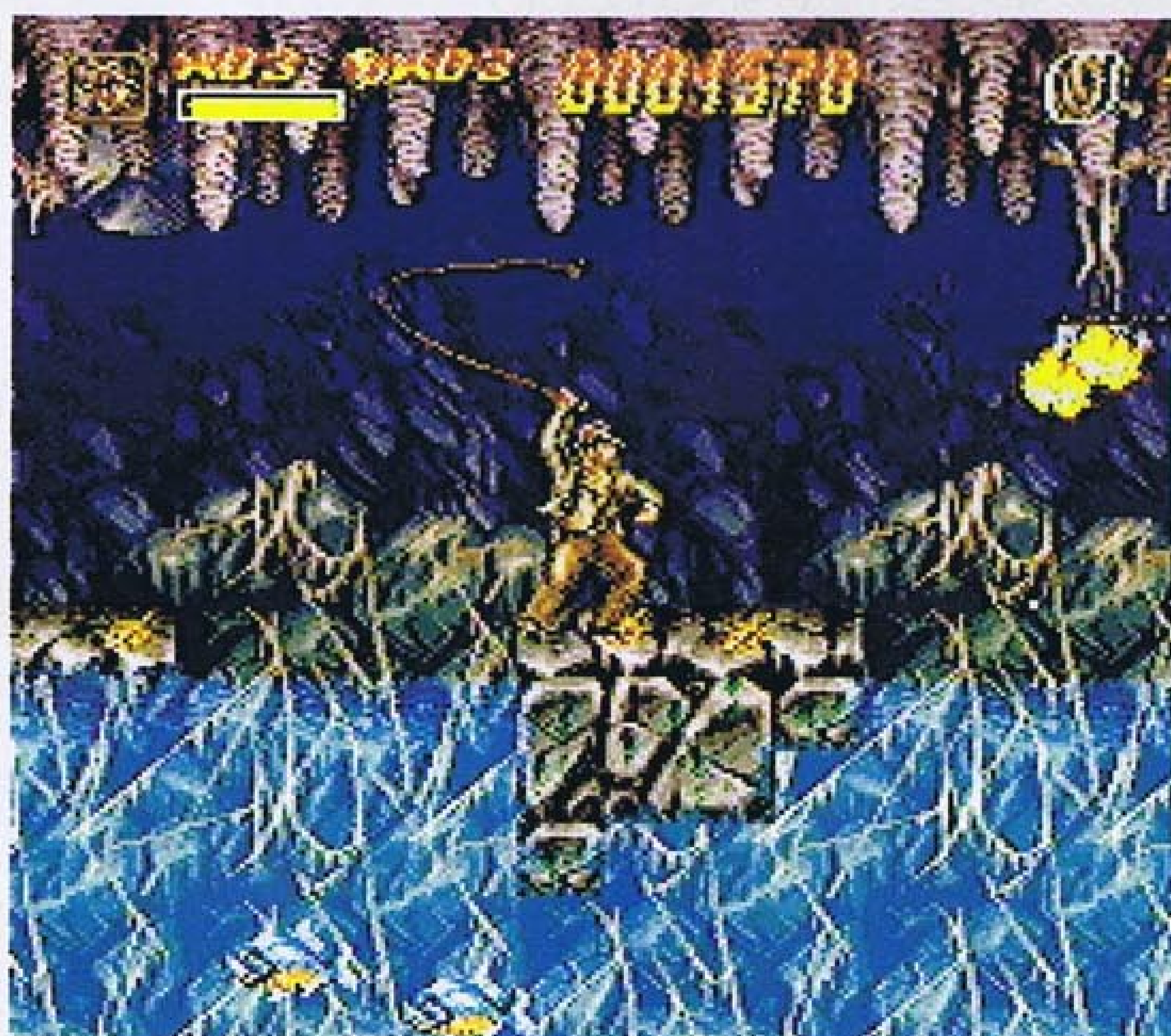
Ahora sólo nos resta esperar que nos confirmen si finalmente se adelanta o no el lanzamiento **al mes de noviembre.** Sería una grata sorpresa para todos los cinéfilos Super Nintendo de este país.

El mes que viene os informaremos más ampliamente. Hasta entonces un saludo desde **La Penúltima Página.**

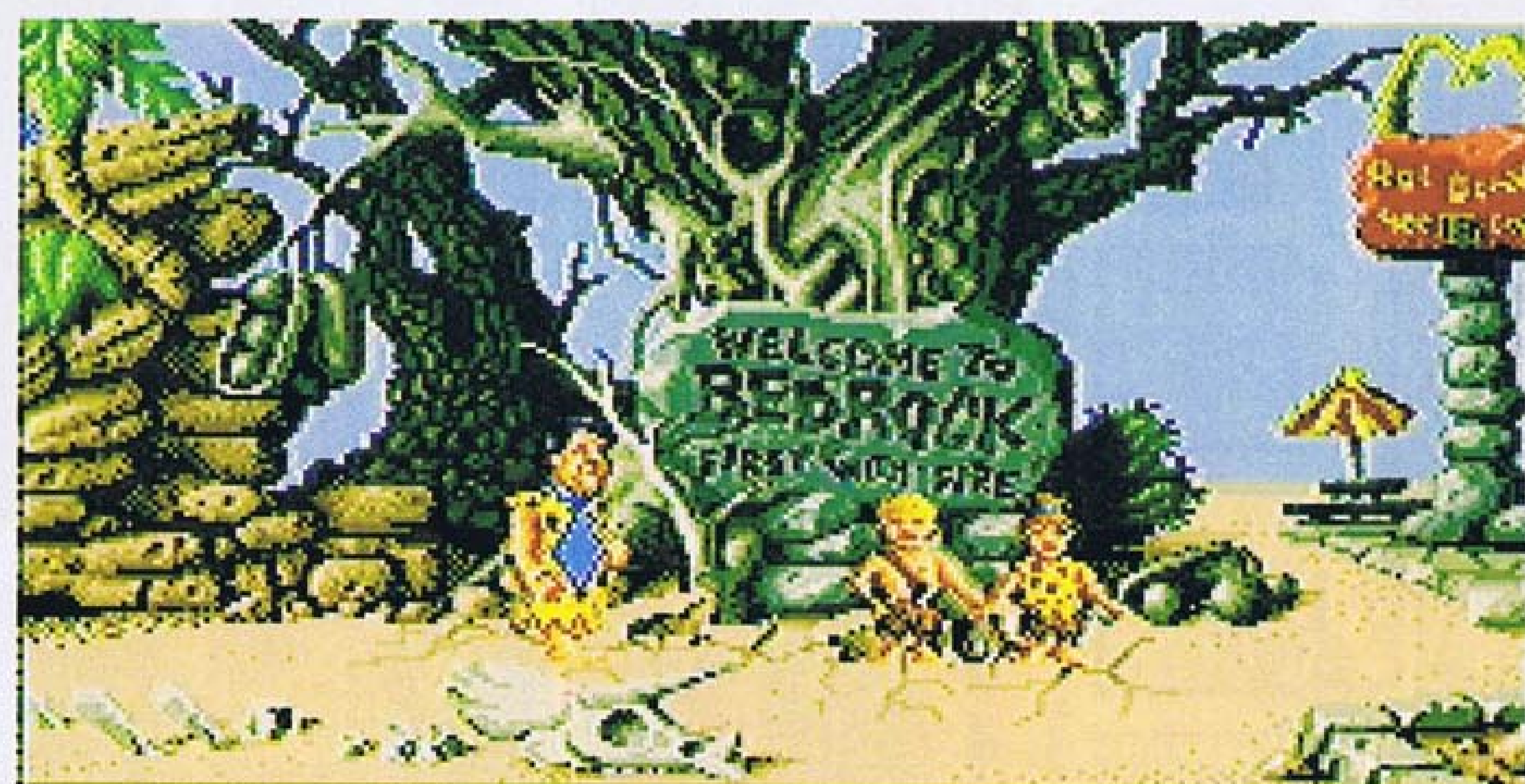


Es estas pantallas podéis ver el aspecto que presentará el cartucho de Ocean, **The Flinstones**. Alucinante, ¿verdad?



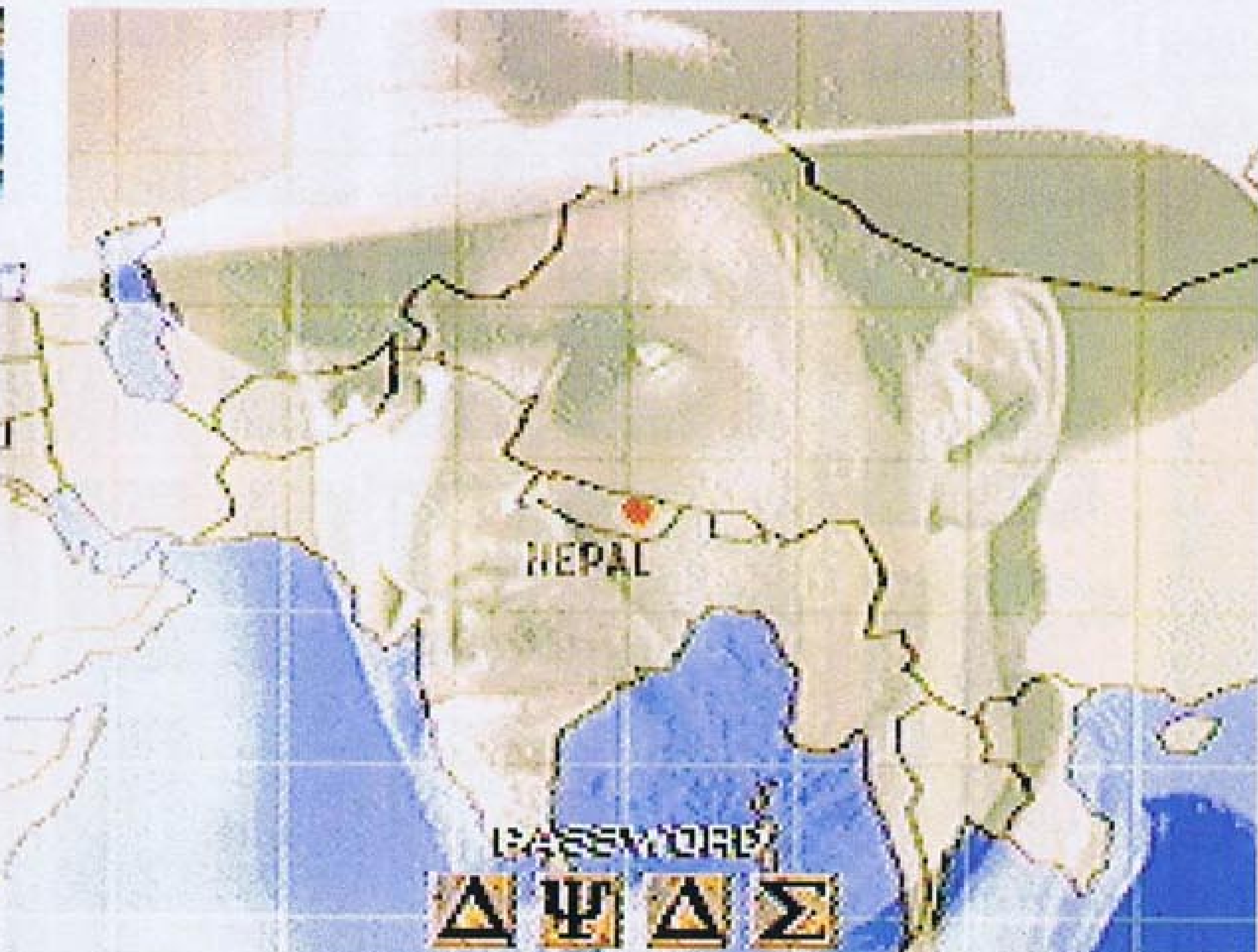








Este "batiburrillo" de pantallas podría corresponder a la imagen ficticia que hemos creado de ***Indiana Picapiedra.***
Como véis, un toque prehistórico-selvático por aquí, otro toque habilidoso-aventuresco por allá y conseguimos una combianción a base de dos cartuchos explosivos que podría mantener despierto al más anodino de los jugones durante varios meses consecutivos.







91 3802892

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

ART OF FIGHTING - 12990 · ASTERIX - 9490 · BATTLETOADS - 9490 · BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890 · BUGS BUNNY - 12990 · CHAOS ENGINE - 11990

CHAMPIONS SOCCER - 11990 · CLAY FIGHTER - 12990 · CLAYMATES - 9890 · DRAGON BALL Z II - 11990 · EL LIBRO DE LA SELVA - 12990 · EQUINOX - 9890

F1 POLE POSITION - 11490 · FIFA SOCCER - 11990 · FIVEL GOES TO WEST - CONS · FLASH BACK - 9890 · GP 1 - 10990 · JIMMY CONNORS TENNIS - 9990

JELLY BOY - CONS · KICK OFF 3 - 12490 · KNIGHTS OF THE ROUND - 11490 · LETHAL ENFORCERS - 14990 · LOST VIKINGS - 8990 · LOS PITUFOS - 9990

MEGAMAN X - 9990 · METAL COMBAT - 10990 · MIGHT & MAGIC II - 12990 · MORTAL KOMBAT II - 11990 · MYSTICAL NINJA - 9990 · NIGEL MANSELL'S - 8990

PACK ATACK - 9990 · PINK PANTHER - 10990 · PIRATES DARK WATER - 9890 · PLOK - 7990 · RAINBOW BELL - 9890 · ROCK'N ROLL RACING - 11990

SENSIBLE SOCCER - 9890 · SKY BLAZER - 9890 · SLAMMASTERS - 12990 · SMASH TENNIS - CONS · SPACE ACE - 11990 · SPECTRE - 11990

STARWING - 9990 · STREET FIGHTER II TURBO - 12990 · STUNT RACE - 11990 · SUPER MARIO ALL STARS - 9990 · SUPER METROID - 10990 · THE KING OF DRAGON - 11490

TOTAL CARNAGE - 12490 · TURN & BURN - 12990 · TURTLES TOURNAMENT - 12990 · VIRTUAL SOCCER - 11990 · WORLD CUP STRIKER - 12990 · WORLD HEROES - 12490

SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2 - 5490 · AERO THE ACROBAT - 5490 · ALFRED CHIKEN - 5490 · ANOTHER WORLD - 5490 · BATMAN RETURN - 5490 · BOB - 2990

COOL SPOT - 5490 · COOL WORLD - 5490 · CRASH DUMMIES - 6990 · DARIUS TWIN - 4900 · DENNIS THE MENACE - 5490 · DRACULA - 2990

EMPIRE STRIKE BACK - 5490 · G. FOREMAN - 5490 · GODS - 5490 · JAMES BOND JR. - 2990 · JOHN MADDEN 93 - 2990 · JURASSIC PARK - 5490

KING'S ARTHUR WORLD - 4900 · LEMMINGS - 6900 · MORTAL COMBAT - 7990 · MR NUTZ - 5490 · NHLPA HOCKEY 93 - 2990 · PILOTWINGS - 5490

PRINCE OF PERSIA - 5490 · PUSH OVER - 5490 · ROBOCOP 3 - 5490 · R-TYPE III - 5490 · STAR WARS - 5490 · SPACE ACE - 5490

SPIDERMAN/X-MEN - 5490 · STREET FIGHTER 2 - 5490 · SUNSET RIDERS - 6990 · SUPER ALESTE - 4900 · SUPER BOMBERMAN - 4990 · SUPER JAMES POND - 5490

SUPER KICK OFF - 3990 · SUPER STRIKE GUNNER - 5490 · SUPER SWIV - 2990 · SYVALION - 5490 · TERMINATOR 2 - 6990 · TEST DRIVE - 5490

TINY TOONS - 5490 · TOP GEAR - 6900 · TRODDLERS - 5490 · TROLL - 2990 · WARPSPEED - 5490 · WHIRLO - 5490

WING COMMANDER 2 - 5490 · WORLD CUP USA 94 - 4990 · W. LEAGUE BASKETBALL - 6990 · YOUNG MERLIN - 5990 · ZOMBIES - 5490 · ZOOL - 3990

OFERTAS GAME BOY

ADDAMS FAMILY	2490	GARGOYLES	1995	ROBIN HOOD	2990
BEST OF THE BEST	2990	KRUSTY FUN HOUSE	2990	**ROAD LAND**	**1495**
BOULDER DASH	1995	KUNG FU MASTER	1995	STAR TRECK	2490
CASTLE QUEST	2490	MUHAMED ALI	2490	SPIDERMAN	1995
CHUCK ROCK	2490	NAVY SEALS	2990	SPIDERMAN X-MEN	3490
CLIFF HANGER	2490	NBA	2995	SUPER JAMES POND	2490
COOL WORLD	2490	PARASOL SATR	2990	TERMINATOR 2	2990
CRASH DUMMIES	2990	PIMBALL	1995	TETRIS	3990
DENNIS THE MENACE	2490	PIMBALL & DREAMS	1990	TIP OFF	2595
DRACULA	2490	PRINCE VALIANT	2990	TOP GUN	2990
DYNABLASTER	1995	REN & STIMPY	1990	UNIVERSAL SOLDIER	2990
FALIX THE CAT	2490	R- TYPE	1995	ZOOL	1990

DESCUENTO 300 Ptas.

BATMAN (Animated Series) P.V.P. - 5490 · BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490 · BATTLETOADS II P.V.P. - 5490 · CHOPLIFTER III P.V.P. - 5490 · DONKEY KONG P.V.P. - 5990 · EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. - 5490 · EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5490 · F1 POLE POSITION P.V.P. - 5990 · HYPER DUNK P.V.P. - 5490

INDY P.V.P. - 5490 · JIMMY CONNOR'S P.V.P. - 5490 · KIRBY'S PINBALL LAND P.V.P. - 5490 · LOS PITUFOS P.V.P. - 5490 · MEGAMAN III P.V.P. - 5490 · METROID II P.V.P. - 4490 · MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5490 · MYSTIC QUEST P.V.P. - 5490 · NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990

POP & TWINBEE - 5490 P.V.P. - 5490 · TETRIS 2 P.V.P. - 5990 · SUPER MARIO LAND II P.V.P. - 5990 · SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990 · TINY TOONS II P.V.P. - 5490 · TOP RANKING TENNIS P.V.P. - 4990 · TURTLES III P.V.P. - 5490 · WORLD CUP USA 94 P.V.P. - 5990 · ZELDA P.V.P. - 5990

CONSOLAS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

¡SUPER OFERTA! 14.990

GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990

SUPER GAMEBOY 9.990

MEGAMAN 4 PVP - 7990 · KIRBY'S ADVENTURE PVP - 7990 · INDIANA JONES PVP - 6490 · JIMMY CONNORS PVP - 5990

Nintendo

		GOAL	4995	LOS PITUFOS	6990	RED OCTOBER	1995	SUPER TURRICAN	4990
		GOONIES 2	1955	MEGAMAN II	4995	ROAD BLASTER	1995	THE SIMPSONS	1995
		HUDSON HAWK	1995	METAL GEAR	1995	SHADOW WARRIOR	4995	TOP GUN	1995
BATTLE OF OLIMPUS	1995	KICK OFF	4990	MISION IMPOSIBLE	1995	SOLOMON'S KEY	1995	WILLOW	1995
DARKMAN	1995	KICLE CUBICLE	1995	PAPER BOY 2	1995	SOLOMON'S KEY 2	1995	WIZARD & WARRIORS III	995
DODZILLA	1995	LEGEND OF ZELDA	4995	POW	4995	SOLSTICE	1995	WWF	1995
GAUNTLET	1995	LIBRO DE LA SELVA	6490	PUNCH OUT	1995	STEALTH ATF	1995	ZELDA 2	4995

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULO	DESCUENTO	TOTAL
GASTOS ENVIO		+250
		TOTAL

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO

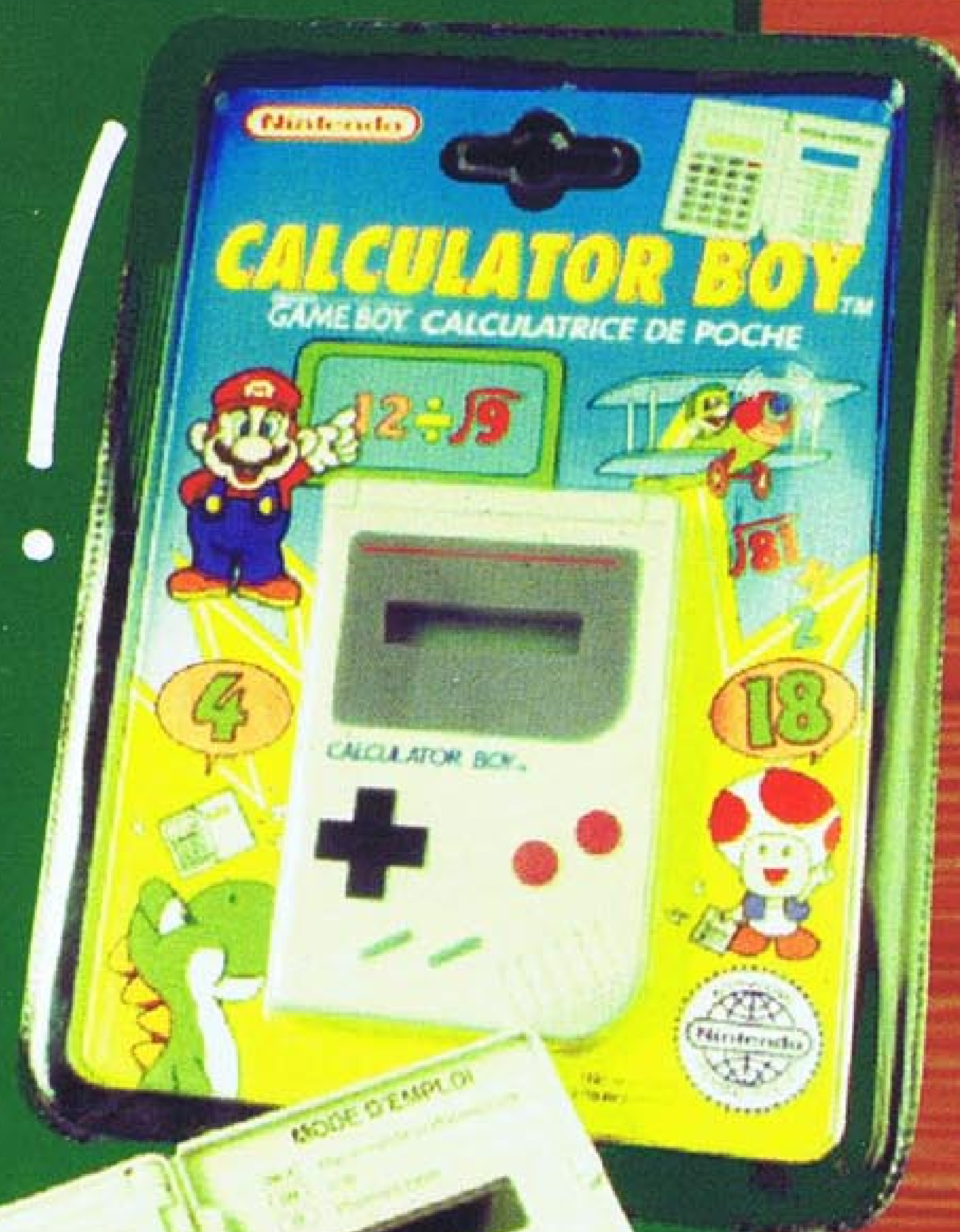
NINTENDO ACCION 9

Nintendo® Acción

¡No te comas más el coco!

350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas

¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!



Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.

Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



Coleccionable Nº 7

Nintendo SELECCION

YOSHI

Datos Personales:

NOMBRE: Yoshi. No sabemos si es masculino o femenino, sólamente os podemos asegurar que es nombre de dinosaurio.

APELLIDOS: No se le conocen, pero tampoco los necesita. Con decir que es amigo de Mario le basta.

PROFESIÓN: Yoshi es el mejor vehículo a dos patas que existe. No consume gasolina, no contamina y, además, acaba con todos los enemigos que se cruzan en su camino.

LUGAR DE NACIMIENTO: Salió de su cascarón en la Tierra de los Dinosaurios, situada en algún lugar de Super Mario World.

Si queréis visitar su casa, id a la primera fase del juego: la Isla de Yoshi.

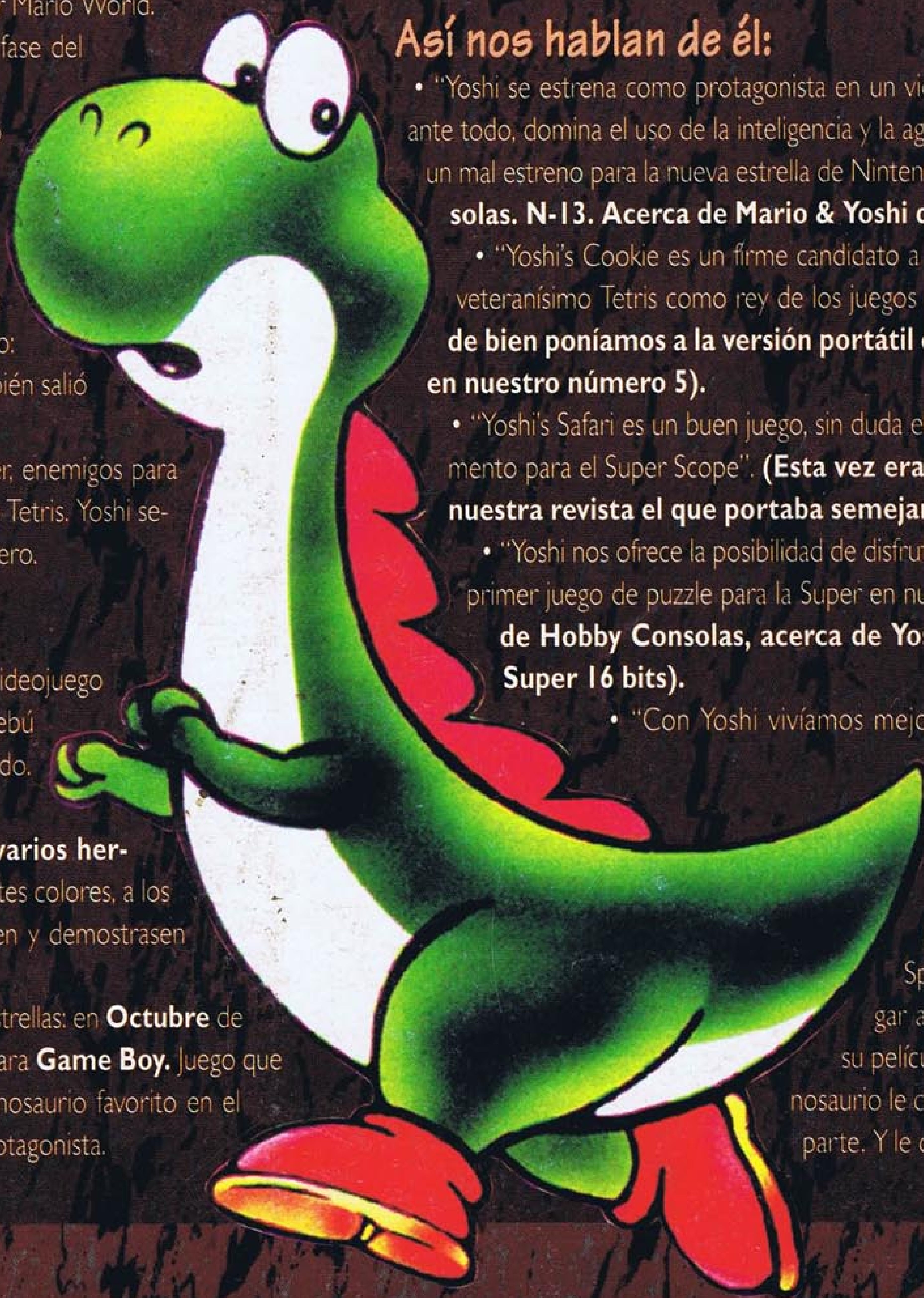
EDAD: Le vimos por primera vez en Julio de 1992, así que echad cuentas: dos añitos y tres meses. ¡Eso no es nada para un dinosaurio!

NOMBRE DEL PADRE: Todo lo que atañe a Mario y compañía apunta a un genio: Shigeru Miyamoto. Yoshi seguramente también salió de su portentosa imaginación.

AFICIONES: Dadle terreno para correr, enemigos para comer o lanzarles llamaradas, y puzzles tipo Tetris. Yoshi será el dinosaurio más feliz del mundo consolero.

Historial Profesional:

- La primera aparición de Yoshi en un videojuego fue en **Super Mario World**, el genial debú del fontanero italiano en la Super Nintendo. Como ya hemos dicho, era Julio de 1992.
- Una curiosidad: En el juego aparecían **varios hermanos suyos,** más pequeños y de diferentes colores, a los que había que alimentar para que creciesen y demostrasen sus cualidades.
- Pronto se hizo con un hueco entre las estrellas: en **Octubre** de ese mismo año apareció **Mario & Yoshi** para **Game Boy.** Juego que supuso la primera incursión de nuestro dinosaurio favorito en el género del puzzle. Y además, casi como protagonista.
- En Abril del año siguiente, Yoshi se descolgó con dos juegos. La versión correspondiente de **Mario & Yoshi** para **N.E.S.** y **Yoshi's Cookie** para **Game Boy,** el primer cartucho exclusivamente protagonizado por él.
- Santa Claus nos dejó un fenomenal regalo en la Navidad de 1993: **Yoshi's Safari,** un divertido programa de visión subjetiva con el que Yoshi hacía sus pinitos con el **Scope** en la Super Nintendo.
- La última pincelada del dinosaurio de Mario nos llegó el pasado mes de Junio. Era **la versión 16 bits de Yoshi's Cookie,** que traía un Modo para 2 Jugadores de los que hacen que los mandos echen humo.



Así nos hablan de él:

- "Yoshi se estrena como protagonista en un videojuego en el que, ante todo, domina el uso de la inteligencia y la agilidad mental. No es un mal estreno para la nueva estrella de Nintendo". **(Hobby Consolas. N-13. Acerca de Mario & Yoshi de Game Boy)**.
- "Yoshi's Cookie es un firme candidato a ocupar el trono del veteranísimo Tetris como rey de los juegos de estrategia". **(Así de bien poníamos a la versión portátil de Yoshi's Cookie en nuestro número 5).**
- "Yoshi's Safari es un buen juego, sin duda el mejor hasta el momento para el Super Scope". **(Esta vez era el número 13 de nuestra revista el que portaba semejante piropo).**
- "Yoshi nos ofrece la posibilidad de disfrutar de lo lindo con el primer juego de puzzle para la Super en nuestro país". **(Nº 33 de Hobby Consolas, acerca de Yoshi's Cookie para Super 16 bits).**
- "Con Yoshi viviámos mejor. Vota por Yoshi". (Pancarta aparecida en el **Parque Jurásico** tras conocerse los míseros sueldos que Spielberg pensaba pagar a los dinosaurios en su película. Ya veis, a este dinosaurio le conocen en cualquier parte. Y le quieren.